ISSN 0243-1327

CASUS BELLI

Le magazine des jeux de simulation

N° 13 12 F SUISSE 4FS BELGIQUE 90FB CANADA 2$C

Périples en Alarian

un scénario pour vos campagnes

Wargames, Jeux de Rôle, Ludotique...

GUISERIX

Editorial

DE nombreux lecteurs nous interrogent sur la signification des mots *CASUS BELLI*. Tâchons d'éclaircir un peu le sens de ces syllabes chantantes à la sonorité aussi antique que méditerranéenne.

Casus belli pourrait se traduire (que les latinistes me pardonnent si j'interprète un peu) par *"cas où l'on en vient à se mordre le nez"*. C'est-à-dire quand deux (ou plus) parties ont des buts ou des idées opposées et utilisent toutes leurs ressources pour les réaliser malgré l'opposition de l'adversaire. Par exemple si Françoise, avec son guerrier de cinquième niveau, assassine le magicien du troisième que joue son petit ami Paul, et que celui-ci (susceptible) lui lance *"attend qu'on soit chez nous, je te dirai ce que je pense de ta façon de jouer !"* on obtient un casus belli. Que celui-ci se règle ensuite oralement, ludiquement ou à l'aide du Limoges soixante-douze pièces et de la balistique ne change rien à l'affaire.

Ceci établi, nos amis Casus et Belli vous souhaitent la bienvenue à bord de ce numéro, et vous invitent sans plus attendre à explorer les dernières trouvailles de nos collaborateurs, les plus sérieux comme les plus fous. (Ce que, nous ne l'ignorons pas, tout le monde fait avant de lire les éditos...). Et que les fans de *Squad Leader* ne s'inquiètent pas ; Luc Sérard, tombé dans une embuscade de travail, sera de nouveau à son poste pour le prochain numéro...

Sommaire

CASUS BELLI N° 13
Publié par
Excelsior Publications
5, rue de la Baume
75008 Paris
Tél. : 563-01-02

Direction, administration
Président : Jacques Dupuy
Directeur Général : Paul Dupuy
Directeur adjoint : Jean-Pierre Beauvalet
Directeur financier : Jacques Behar.

Rédaction :
CASUS BELLI
5, rue de la Baume
75008 Paris
Tél. : 563-01-02
Périodicité : bimestrielle
Rédacteur en chef : Didier Guiserix
Maquette et illustrations : D. Guiserix

Services commerciaux
Marqueting et développement : Christophe Veyrin-Forrer
Abonnements : Elizabeth Drouet assistée de Patricia Rosso
Vente au numéro : Bernard Heraud

Relations extérieures :
Michèle Hilling

Publicité :
Isabelle Blanchard
5, rue de la Baume
75008 Paris
Tél. : 563-01-02

Imprimerie :
DEFI-PARIS
Tél. : 362-87-15

Composition :
CELBÉ-Compo
Tél. : 032-05-25

Dépôt légal n° 391
1er trimestre 1983
Commission paritaire n° 63.264

NOUVELLES DU FRONT

ÇA BOUGE DANS L'HEX

TOUT d'abord, signalons l'heureuse initiative de l'Association **A.T.O.L.L.** qui vient de publier le premier magazine exclusivement consacré aux jeux de rôles : **« Runes ».** Ce bimestriel coûte 15 F. Vous pouvez l'obtenir en vous adressant à l'Association Toulousaine d'Organisation des Loisirs Ludiques, à l'attention de M. Balczesak, 1, passage Saint-Jérôme, Centre commercial St-Georges, 31400 Toulouse.

Dans un tout autre registre, l'Association des figurinistes, maquettistes et Kriegspielleurs Saint-Germanois, plus connue sous le nom de *Boutte-Selle*, nous informe qu'elle vient de changer de lieu de réunion : elle passe de la Maison des Associations au Lycée Marcel-Roby, 6, rue Giraud-Teulan, 78100 Saint-Germain-en-Laye. De plus amples renseignements peuvent être obtenus auprès de François Roumegoux, au 784-35-16.



MINCE ! IL N'Y A PLUS DE PLACE POUR PARLER DE "LA CAVE DU MAGICIEN", 2 rue chrestien à Montpelier...
(TSS!)
UNE info de dernière minute !..
COMMENT FAIRE ?
Ah la la TOUS CES CLUBS !..

Le *Para-Bellum Club Varois* organise au mois de mars prochain un tournoi de *Donjons et Dragons*. Pour tous renseignements, contactez le Service des Relations Extérieures du Para-Bellum Club Varois, 56, rue Félix-Mayol, 83000 Toulon. Cette manifestation témoigne du dynamisme de cette jeune association qui, créée en septembre dernier, compte déjà une trentaine de membres réguliers. Pour obtenir des renseignements sur l'association elle-même, deux numéros de téléphone vous sont donnés : le 28-64-48 et le 41-14-85.

FAITES-VOUS fabriquer une figurine à la hauteur de votre personnage, **une figurine unique,** introuvable, hors commerce, en contactant Antonio Alvarez, 7, rue du Chanoine-de-la-Masure, 14000 Caen. Celui-ci, après s'être enquis de vos desiderata, vous fabriquera un personnage de plomb à la mesure de son modèle de papier.



Toujours à **Caen**, il existe un **Club** qui a eu la bonne idée de se servir d'un relais-boutique Jeux Descartes comme point de ralliement. On y joue à *Dungeons and Dragons*, mais également à de nombreux autres jeux de rôles. Son adresse est la suivante :

Playtime, 31, rue de Vaucelles, 14000 Caen - Téléph. : 16 (31) 82-69-42.

Inter sidérant

LE vendredi, à partir du 19 février, de 22 h 15 à 23 h, sur France Inter, *dans le cadre de l'émission* **"Intersidéral"**, *de Philippe Manœuvre et Patrice Cresta, un jeu de rôle en direct avec des personnages auditeurs, un feuilleton hebdomadaire de science-fiction où vous pouvez vous-même participer pourvu que vous disposiez d'un téléphone.*

Le vaisseau Intersidéral, *en mission d'exploration, repère soudain la présence d'un cargo porté disparu depuis des éternités. Conformément aux lois de l'espace, le Commandant Manœuvre et le Capitaine Riche réveillent deux explorateurs parmi les passagers en animation suspendue, afin de trouver dans le cargo d'éventuels survivants... Les cosmonautes, un de type "scientifique" (ayant accès aux ordinateurs, mais armé d'un simple paralysant) et un de type "aventurier" (maniant le laser lourd et capable de se battre à mains nues) pénètrent dans l'épave. Tout peut arriver... et la simple mission d'exploration du vaisseau Intersidéral se muer en une longue aventure aux multiples rebondissements...*

Pour participer, *il suffit d'envoyer une carte postale avec vos* nom, adresse *et* numéro de téléphone, *ainsi que votre* "type" *préféré, scientifique ou aventurier (ou aventurière !) (inutile de sortir de C ou de l'X pour être "scientifique", bien sûr) ; le tout adressé à :*

Emission Intersidéral - Le jeu
Maison de la Radio
116, av. du Président-Kennedy
75016 Paris

L'émission aura lieu tous les vendredi soir à 22 h 15. Bienvenue à bord !



ça, c'est la carte de Yves Montagne, auditeur, candidat et dessineux !

Ça, c'est le cargo où tout a commencé

CHAMPIONNAT DE FRANCE DE FIGURINES

CINQUANTE-CINQ joueurs en 81, pour quatre-vingt-deux participants en 82. Qui dira que le wargame avec figurines se porte mal ? Nous avions publié dans notre précédent numéro les conditions d'inscriptions au championnat 83, et pour stimuler votre participation encore plus massive, voici les résultats de l'année passée. On notera au passage l'exploit de Mané (pas mal pour un débutant !), la présence de la vieille garde avec Hautefort, et la constance de Desplanches, ancien champion 81, dans le peloton de tête.



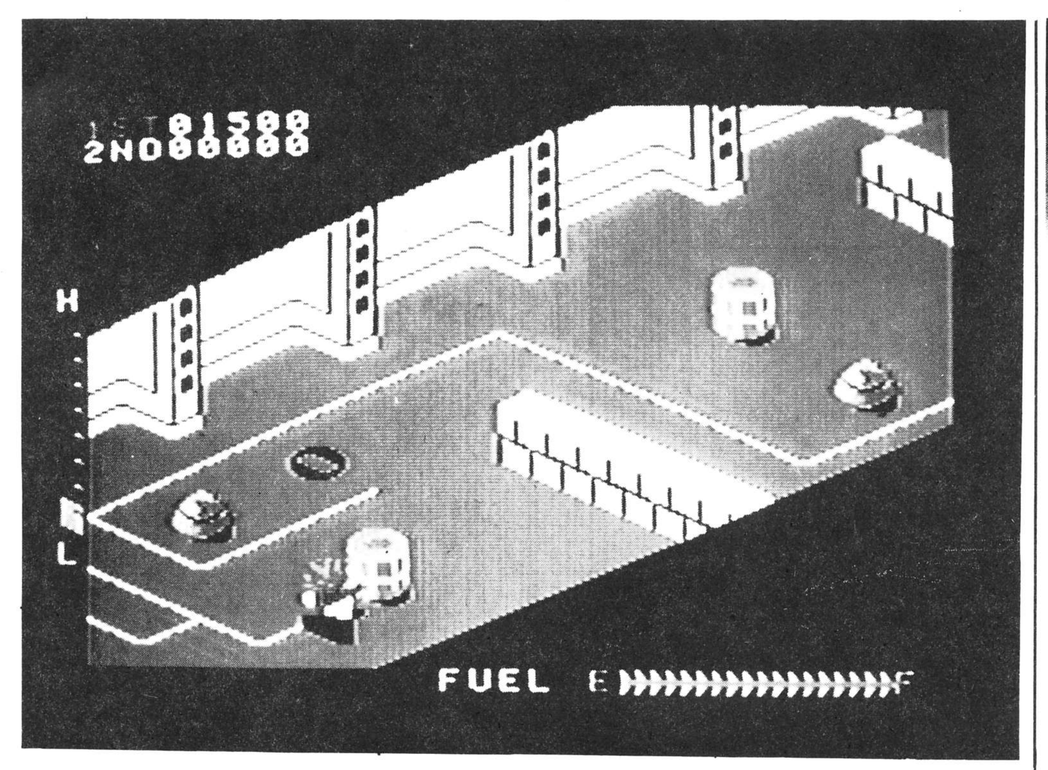
22e SALON DU JOUET

CE Salon, qui s'est tenu au Parc des Expositions de Villepinte, a vu une arrivée en force des jeux de simulation. Différentes firmes françaises et étrangères étaient au rendez-vous : Jeux Descartes, France Double R, I.T., Simulation Cornejo chez Jeux Actuels, T.S.R. Hobbies.

Du côté des nouveautés wargames, France Double R et Simulation Cornejo exposaient de récentes productions : *Etat-Major* et *Lorraine 44*. En matière de jeux de rôles, on a pu voir la première boîte de base pour *Donjons et Dragons*, c'est-à-dire la version française officielle du *Basic Set* de *Dungeons and Dragons*. Cette boîte devrait se trouver chez votre détaillant habituel aux environs de la fin mars. Pour connaître son prix, reportez-vous au numéro du samedi 15 janvier du *Matin Magazine*, qui consacre deux pages à ce jeu.

5e ÉDITION CHAMPIONNAT FIGURINES ANTIQUE ET MÉDIÉVAL

1. HAUTEFORT J.-M.	4.66	28	6	6V	IPO	7
2. DESPLANCHES J.	4.00	20	5	5V	GCE	7
3. KRAMER M.	3.71	26	7	6V-1N	CMO	6
4. CESAR G.	3.50	17.5	4	3V-1N	CMO	6
5. TIRTIAUX L.	3.08	40	13	8V-2N-3D	CRJH	6
6. MANE D.	3.00	15	5	5V	KRAC	6
7. RESSENCOURT	2.83	17	6	3V-3N	GCE	5
8. SFERLAZZO I.	2.80	14	3	3V	GCE	5
9. DESCOINGS O.	2.65	26.5	10	6V-3N-1D	GCE	5
10. DECAZANOVE P.	2.57	18	7	4V-1N-2D	CSO	5
11. DEJOUX B.	2.50	15	6	3V-3D	GCE	5
PETIT P.			6	4V-2D	GCE	5
13. BOUTINAUD G.	2.46	29.5	12	6V-3N-3D	CSO	5
14. PICAT P.	2.33	28	12	5V-4N-3D	CRJH	5
15. MOREL G.	2.31	18.5	8	2V-5N-1D	GCE	5
16. GUIBERT Y.	2.39	16	7	3V-2N-2D	CRJH	5
17. BLANCHARD H.	2.21	15.5	7	2V-4N-1D	CRJH	5
18. ALLARD P.	2.19	17.5	8	4V-1N-3D	GCE	5
19. CLAUSSMANN L.	2.00	10	4	2V-1N-1D	GCE	5
20. SCHEIDBACH J.-M.	1.82	34.5	19	7V-5N-7D	CRJH	5
21. JUENET C.	1.80	9	4	3V-1D	KRAC	4
MARROT A.			4	2V-2D	CSO	5
23. ROUDIL A.			3	3V	GRE	4
24. MASSON B.			2	2V	LVH	5
25. PARIS J.-C.	1.79	21.5	12	5V-2N-5D	CRJH	4
26. LANDA P.	1.75	17.5	10	5V-1N-4D	CRJH	5
27. PIERRAT I.		14	8	2V-3N-3D	GCE	4
28. DESPA	1.50	7.5	5	2V-1N-2D	CRJH	4
29. DEMANGEOT Y.			3	2V-1N	WARG'S	4
30. JUBLIN	1.30	6.5	5	1V-2N-2D	CSO	4
31. BERARD	1.20	6	5	1V-2N-2D	GRE	4
32. LEGAL			3	2V-1D	CRJH	4
33. MASSON E.			2	2V	P.L.	4
IMBACH J.-P.			2	2V	MONT	4
35. ELOY B.	1.12	9	8	3V-5D	CRJH	4
36. PAUZAT	1.10	11	10	2V-3N-5D	CSO	4
37. PHILIPPE P.		5.5	2	1V-1N	CMO	4
38. PLATEN J.	1.06	8.5	8	1V-3N-4D	GCE	4
39. FEFFER J.-J.	1.00	13	13	2V-4N-7D	CRJH	4
40. COSSON F.	1.00	12	12	2V-3N-7D	CRJH	4
41. DALMON R.		5	3	2N-1D	CMO	5
ROYER P.			3	1V-1N-1D	GCE	4
43. FUSTER	0.90	4.5	3	1V-1N-1D	KRAC	3
44. HAZARD E.	0.82	9	11	2V-2N-7D	CRJH	3
45. MONIN	0.80	4	5	1V-4D	CRJH	3
COCHEREAU			5	2N-3D	CSO	3
DECLERCQ J.-C.			5	1V-4D	GCE	4
48. GAUTHEY			2	2N	GCE	3
49. COSSON P.	0.60	3	4	1V-3D	CRJH	3
50. FORR			3	2N-1D	GRE	3
BERMEJO			3	1V-2D	CSO	3
HAUTEFORT M.			3	1V-2D	IPO	4
53. ROUX			1	1V	KRAC	3
54. MOREL J.	0.50	2.5	1	1N	GCE	3
55. THORIN	0.40	2	1	1N	CSO	3
MORAL			1	1N	IPO	4
VAUVILLIERS			1	1N	IPO	4
58. LEGROS	0.30	1.5	3	2D-1N	KRAC	3
59. BENITO			1	1N	KRAC	3
PAGES			1	1N	WARG'S	3
61. MARCHESSEAU	0.00	0	5	5D	GCE	4
62. COCQUEBERT			3	3D	GCE	3
63. PEURIÈRE			2	2D	KRAC	3
DAHAN			2	2D	KRAC	3
65. BARBE			1	1D	KRAC	3
BELOBRE			1	1D	B.S.	3
BERGON			1	1D	GRE	3
CHEVASSON			1	D	GCE	3
CONUS			1	1D	KRAC	3
CORBIÈRE			1	1D	MONT	3
DECLERCQ D.			1	1D	GCE	3
DUBUISSON			1	1D	P.L.	3
DUPONT			1	1D	CRJH	3
DURIN			1	1D	CSO	3
IMBACH E.			1	1D	MONT	3
LAMBERT			1	1D	WARG'S	3
MERCIER			1	1D	LVH	4
REINACHTER			1	1D	P.L.	3
REVERDY			1	1D	KRAC	3
TOULOUSE			1	1D	KRAC	3
TUOT			1	1D	CMO	4
YEGHICHEYAN F.			1	1D	GCE	3



A l'occasion de la sortie prochaine d'une nouvelle gamme de jeux vidéo, la Fnac organise **du 28 mars au 2 avril** dans l'auditorium de la Fnac-Forum des Halles **une grande animation vidéo réservée aux enfants âgés de 7 à 14 ans.**

Grâce à une vaste installation, vingt consoles fonctionneront simultanément et en continu de 11 h à 18 h 30 tous les jours, par tranche de 25 mn. Les enfants inscrits au préalable, pour une séance, à l'accueil du magasin, auront le choix entre trois programmes étonnants.

"Du savoir et des jeux", telle sera la devise de cette manifestation pendant laquelle les jeux vidéo crèveront l'écran six jours d'affilée.

Petites annonces ?

Dès le **prochain** numéro de Casus Belli, quatorzième du nom, nos chers lecteurs (que ne ferait-on pas pour eux) trouveront une rubrique de petites annonces.

Ces annonces seront gratuites et, au cas où, submergés, nous devrions opérer une sélection, nous nous réservons le droit de les publier dans l'ordre de priorité suivant :

1. **Les clubs,** qu'il s'agisse de clubs venant d'être créés ou de personnes cherchant des coéquipiers pour en fonder un.

2. Les joueurs cherchant des **partenaires** dans leur région ou par correspondance.

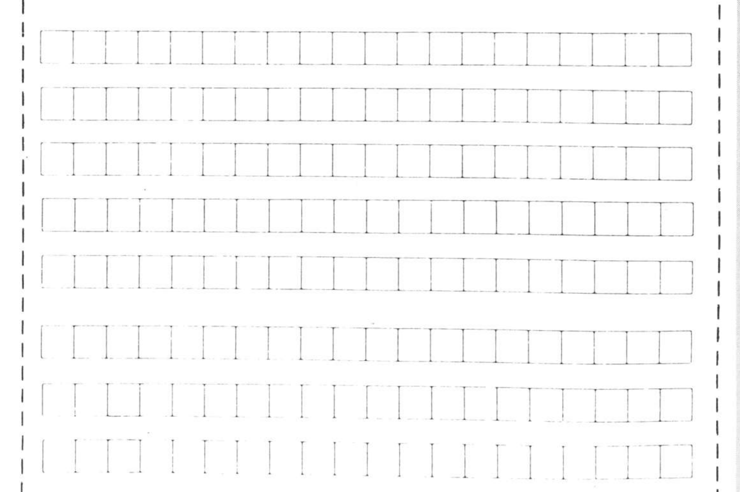
3. Enfin les annonces diverses telles qu'**échange** ou vente de jeux d'occasion, recherche de traductions, de copies de pièces égarées, etc.

Vu qu'existent par ailleurs de nombreuses revues possédant ce type de rubriques, nous ne publierons que les annonces concernant *spécifiquement* le domaine des jeux de simulation. Attention, la date de réception de vos envois pour parution dans Casus Belli n° 14 sera au plus tard le 20 mars 83 (parution avril). Sinon, votre message sera reporté sur le numéro de juin.

BON D'INSERTION D'UNE PETITE ANNONCE

A envoyer à Casus Belli, Service Petites Annonces, 5, rue de la Baume, 75008 Paris.

TEXTE A INSÉRER (écrire en capitales)
Classement : ☐ vente, achat matériel ☐ divers ☐ club
☐ cherche adversaire





FOIRE DE PRINTEMPS MARSEILLE

18/28 MARS 1983

DU 18 au 28 MARS, LA FOIRE ACCUEILLERA LE SALON DES JEUX DE L'ESPRIT, STRATEGIQUES ET ELECTRONIQUES.
LES FABRICANT, LES IMPORTATEURS, LES MAGAZINES, LA FEDÉ, ET TOUT ET TOUT !.. TÉ!

MAGASINS AFFILIÉS A LA F.F.J.S.S.T.H.

Magasins effectuant une réduction aux membres de la Fédération sur présentation de leur carte d'adhérent.

L'ŒUF CUBE
24, rue Linné
75005 PARIS

GAMES
Forum des Halles
Niveau 2
1 à 7, rue Pierre-Lescot
75001 PARIS

GAMES
4 Temps
Parvis de la Défense

GAMES
Centre Commercial
Vélizy II, av. de l'Europe
78140 VÉLIZY

JEUX ACTUELS
B.P. 534
27005 EVREUX-CEDEX

STRATEJEUX
Le Passage Montparnasse
21-23, rue du Départ
75014 PARIS

JEUX DE GUERRE ET DIFFUSION
55, boulevard Péreire
75017 PARIS
(Vente par correspondance

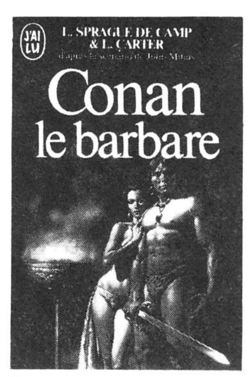
Magasin pilote
JEUX DESCARTES
40, rue des Ecoles
75005 PARIS

NUGGETS
30, avenue George-V
75008 PARIS

JOKER D'AS
7, rue Maucoudinat
33000 BORDEAUX

JEUX THÈMES
92, rue Monceau
75017 PARIS

inspirations





Annabella Belli, l'assistante du docteur Casus, introduisit le patient dans le cabinet de consultation. Le docteur était occupé à observer, au microscope électronique, des fragments de peau d'un *hobgoblin* capturé dans la vallée de l'*Azampéa*. Il abandonna son appareil et, désignant une planche à clous, pria son client de s'allonger, mais celui-ci préféra rester debout.

— *"Que puis-je faire pour vous ?* demanda l'homme de science.

— *Eh bien figurez-vous que je pratique l'art de la Maîtrise de Donjon, depuis quelques temps, et cela sans problèmes jusqu'à ces derniers jours. Or, voici que, comme à l'accoutumée, je me mettais dès mon arrivée au bureau, à préparer ma prochaine aventure lorsque...*

— *Lorsque quoi, cher monsieur ?*

— *Lorsque... rien, justement ! Le vide, le trou, le néant ! Pas la moindre étincelle d'inspiration. Et je ne peux pas annuler notre réunion de samedi. Je vais être ridicule ! Les joueurs vont me lyncher...*

— *Ne pouvez-vous leur proposer un module tout fait, de ceux du commerce, ou encore l'un des donjons de ce magazine des jeux de simulation, là... le nom m'échappe...*

Hélas, je lis très mal l'anglais et il me faut plus de temps pour déchiffrer ces modules que pour en créer, quant au magazine, là, euh... le nom m'échappe aussi, mais de toute façon nous les avons déjà tous faits.

— *Je vois !* marmonna le docteur Casus, *il vous faut un remède de cheval !"*

Il s'assit derrière un imposant bureau et commença à rédiger une longue ordonnance, tout en faisant les commentaires.

Tout d'abord, vous me prendrez une dose de **Conan le Barbare.** *Voyons... on ne le trouve plus sous forme de film... Ça vous ennuirait beaucoup de le prendre en piqûres ?*

— *J'aimerais autant pas...* balbutia le patient devenu vert.

— *Bon, alors je vous le prescrit en* **roman,** *vous verrez c'est excellent, réécrit d'après le scénario du film par* L. Sprague de Camp et Lin Carter, *deux très bons auteurs habitués à travailler ensemble et par ailleurs continuateurs de l'œuvre de* Howard, *le père du* barbare. *Qui plus est, ça ne vous coûtera pas cher puisque c'est paru au* **Livre de poche.**

D'ailleurs, en parlant de Robert E. Howard, *continuez donc le traitement avec* **Cormac Mac Art,** aux éditions **NéO.**

Avec un air de gamin trouvant une sucette, le docteur ouvrit son tiroir : *"Tenez, j'en ai là un échantillon..."*.

"Par le sang de Thor, les trolls doivent être dehors, cette nuit ! Comme le vent chuchote à travers les arbres !"

Même ce guerrier à l'esprit épais était capable de percevoir le mal qui imprégnait l'obscurité et les ombres. Collant son œil à la fente, Cormac s'efforça de scruter les ténèbres. Les sens du pirate gaélique étaient beaucoup plus subtils que ceux d'un homme ordinaire, de même que les sens d'un loup sont beaucoup plus développés que ceux d'un porc. Il voyait dans le noir aussi bien qu'un chat. Mais dans ces ténèbres extrêmes il ne distinguait rien, à part les formes vagues des arbres bordant la forêt. Et pourtant...!

Ayant avalé le petit morceau offert par le docteur, le patient commença à se détendre :

"— *Je commence à reprendre confiance... mais est-ce qu'après avoir pris tout cela, je ne risque pas une rechute ?*

— *Vous avez raison, je vais vous rajouter un traitement à long terme ; que diriez-vous de la* **Saga de Gor,** de **John Norman ?** *Dix-sept volumes dont sept ou huit au* **CLA,** *ou bien au fur et à mesure de leur réédition en* **Galaxie Bis,** *à un prix plus abordable, en commençant par* **Le Tarnier de Gor,** *véritable réservoir d'imagination et d'heroïc fantasy pour fertiliser vos aventures donjonnesques...*

Le docteur se pencha vers son patient et lui glissa :

— *Ceci m'avait fait le plus grand bien par le passé et je me suis moi-même prescrit la nouvelle édition, c'est vous dire...* Reprenant son stylo, il continua :

— *Je vais également vous donner quelques vitamines qui aideront au traitement :* **Les routes de Bharata,** *suivi de* **La malédiction de Surya,** *textes et dessins de* **Ceppi,** *chez* **Casterman,** *par exemple.*

— *Ça n'est pas exactement de l'heroïc fantasy,* fit remarquer le client du docteur.

— *Je sais, mon cher, mais en dehors de l'époque contemporaine, c'est de la véritable exploration de donjon... mais si vous êtes axé sur une certaine... disons, époque, vous devez déjà connaître* **Weird World** *de* **Marvel,** *publié en France par* Artima...

— *Bien sûr docteur, je suis amplement pourvu de ce multicolore remède, plein de magie, de cavaliers noirs, d'animaux fantastiques et d'elfes. Ce sont surtout les elfes qui me font de l'effet, vous comprenez...*

— *Que ne le disiez-vous plus tôt ! J'ai ce qu'il vous faut...*

De son écriture imbuvable, le médecin ajouta au bas de l'ordonnance :

— *Une série complète de* **Elfquest,** *de* **Wendi et Richard Pini,** *toute la saga des tribus elfes, les aventures, les combats et les amours des* **Wolfriders,** *les monteurs de loups. On ne trouve pas cela partout, ajouta-t-il, vous ne trouverez* **Elfquest** *que dans les boutiques important des B.D. américaines,* notamment **Temps Futur,** 8, rue Dante, Paris 5[e], *et la librairie* **Déesse,** 6, rue Emile-Allez, Paris 17[e], *mais je vous conseille d'essayer !*

— *C'est tout ?* demanda le client, qui voyait la liste s'allonger.

— *Ma foi, je vous prescrirais bien* **Le Sortilège du bois des Brumes,** *mais c'est vraiment de confiance car c'est tout nouveau, étant actuellement en train de paraître dans* **(A SUIVRE).** *Vous comprenez, c'est de* **Bourgeon,** *alors... D'ailleurs, en parlant d'aventure dont le personnage central est simultanément féminin, j'allais oublier* **La Quête de l'Oiseau Temps** *de* **Loisel,** *aux éditions* **Dargaud.** *C'est grande magie ! Je ferais même mieux d'arrêter là car vous allez vous intoxiquer. Belli va vous raccompagner... Au revoir monsieur... A la prochaine...*







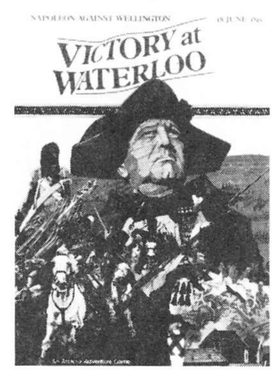




Wargames

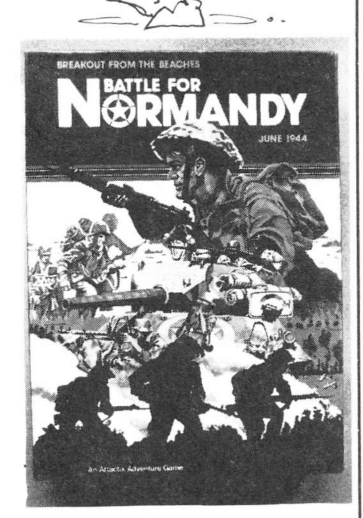
ET POUR COMMENCER, DES JEUX POUR DEBUTANTS OU POUR CEUX QUI "WARGAMENT" EN DILLETANTES...

Il est difficile, en cette intersaison, de dénicher des produits vraiment nouveaux dans les grandes marques américaines et anglo-saxonnes. Nous avons donc été contraints de nous rabattre sur les jeux sortis ces six derniers mois par quelques petites firmes américaines. Nous vous offrons cependant en prime, l'annonce de la création d'une nouvelle marque anglaise, *Attactix*, dont les premières productions semblent fort bien augurer de l'avenir. Il s'agit, pour l'instant, de jeux essentiellement destinés aux **débutants.** Tel est le cas de *Victory at Waterloo*



qui prend pour thème une bataille qui a déjà été souvent traitée par tous les inventeurs de wargames, celle qui vit la vieille Garde lancer son célèbre : *« la Garde meurt, mais ne se rend pas »*.

Tout aussi simple et avec un thème historique, *Battles for Normandy* retrace les dix premiers jours de la Bataille de Normandie. Si vous préférez les jeux un peu plus complexes, nous vous conseillons pluôt *Fight for the Skies* qui illustre le



début de la bataille d'Angleterre. Enfin, pour les joueurs amateurs de science fiction et surtout de Space Opera, le quatrième jeu publié par Attactix, *Interstellar War*, décrit la lutte de deux empires galactiques !







Puisque nous parlons de nouvelles firmes produisant des jeux de simulation, continuons avec *Phœnix Enterprises*, à ne pas confondre avec l'ancien éditeur de *Streets of Stalingrad*.

Cette gamme, pour le moment réduite à trois titres, va du wargame au thème classique, à des simulations de batailles qui, jusqu'à présent, n'avaient intéressé aucun inventeur. *Gettysburg* est un wargame très classique sur la bataille décisive de la guerre de Sécession. Les deux autres, ce sont *Zulu Attack*, la bataille d'Islandlawna qui met en jeu les **Impies Zoulous** contre les troupes de l'**Angleterre victorienne,** et *The Battle of Omdurman*, où les forces Kitchener écrasèrent les Derviches du Soudan qui venaient quelques années plus tôt de massacrer le général Gordon à Khartoum. Il est à signaler que le jeu *Fall of Khartoum*, simulant la prise de cette ville, est aussi fourni dans la boîte de The Battle of Omdurman.

Phœnix Enterprises n'est pas la seule marque américaine à s'être inspirée de la bataille de Gettysburg pour en faire un jeu. Une firme tout aussi jeune, *Three C Publication* a présenté à Origins 82 (grande convention annuelle de jeux d'aventures aux Etats-Unis), un intéressant *Iron Brigade : Its finest hour at Gettysburg*, qui ne retrace pas toute la bataille, mais uniquement l'engagement de la célèbre **Brigade de Fer.**

Si vous en avez assez des combats terrestres, essayez donc ce vieux jeu de la récente firme *Citadel's Game Series* et qui se nomme *Broadside and Boarding Parties*. Comme son nom l'indique, il s'agit de combat naval, mais avec ceci de particulier, le jeu met surtout l'accent sur **l'abordage** plutôt que sur l'échange de bordées entre deux navires ou deux escadres.

Le dernier jeu publié par *My Fair Games Inc.* possède un thème plus contemporain puisqu'il traite de l'offensive du Têt (Vietnam 1968). Ce n'est pas vraiment une nouveauté, ce Hue – c'est son nom – est en fait une **réédition** du wargame du même titre inventé par John Hill en 1975.

Un troisième jeu de simulation sur le tout récent conflit des **Malouines** vient d'être sorti par la firme *Close simulations : The Falklands War* vous permettra de reconstituer les batailles navales et les combats aériens et terrestres qui précédèrent la reconquête des îles Falklands par les forces anglaises, en mai et juin 1982. Etant donné que Close Simulations est une toute nouvelle venue dans le domaine des jeux de simulation, nous ne saurions vous



Plantons le décor : des ruines (pas trop défaites si possible), une colline avec vue sur la mer, soleil couchant... vous voyez le genre, type décor D&D où nos aventuriers viendraient goûter de courtes heures de repos bien méritées. Mais ce n'est pas pour D&D ! D'ailleurs, nous sommes bien loin des trépidations de la capitale de notre chère France. Où sommes-nous donc ?

Eh bien en **Grèce,** où on joue aussi aux wargames ! Oui, vous avez bien lu, et la langue grecque se prête très bien aux assauts américains en Normandie ou aux attaques allemandes dans les rues de Stalingrad.

Particularité : rien que des jeux américains ou anglais bien sûr, et pas de **D&D**, alors c'est avec surprise que l'on a regardé le petit Français que j'étais avec ses dés bizarres et ses couloirs obscurs.

Par contre, on bataille ferme, les réunions sont fréquentes et l'organisation vaut bien celle des clubs américains ou ceux du vieux continent. Bien sûr en Grèce comme en Bulgarie (car on joue aussi en Bulgarie aux *wargames*), pas de fédération, rien que des clubs où l'on se rencontre pour un soir dans un café qui ne verra ses portes se fermer que très tard dans la nuit, où les habitués font loi. Mais que l'on parle grec ou bulgare, on joue en anglais sur des jeux américains importés via l'Italie par de très dignes Japonais ! Et il ne manque pas un jeu. J'ai même ouï dire que ces jeux se pratiquent en Tchécoslovaquie, comme en Pologne, toujours sur des jeux américains. Ah, quand le capitalisme nous tient !

Tout ça pour dire que même à l'Est, on joue aux wargames et que la passion est aussi forte que celle des Occidentaux. A quand des wargames grecs sur le marché français ?

Au hasard d'un voyage à Athènes.
Thierry Birrer.

donner notre avis sur la valeur de ses productions. Cependant et en ce qui concerne le conflit des Falklands, on peut espérer que ce jeu sera supérieur à celui publié par *My fair Games* (Nouvelles du Front *C.B.* nº 11.

Simulations Canada : cette marque canadienne produit des jeux de simulation qui sont – et c'est dommage – presqu'inconnus en France. La gamme de Simulations Canada est pourtant particulièrement fournie et sort régulièrement des nouveautés. Parmi celles-ci, *Seapower and the States* (conflit naval contemporain), *Napoleon's last Triumph* (la bataille de Wagram) et *Rocket's Red Ghare* (le conflit anglo-américain de 1812), sont parus au Canada à la fin du premier semestre 1982 et devraient bientôt être disponibles en France.

Ce n'est malheureusement pas le cas des deux derniers jeux sortis par Simulations Canada dont les titres et les thèmes sont très alléchants :

– *D.A.K. (Deutsche Afrika Korps) :* voici enfin un jeu simulant **toute** la seconde guerre mondiale en Afrique du Nord, de 1940 à 1943, de l'avance italienne en **Egypte** à la bataille de **Tunisie** en passant par l'affaire de Syrie.

– *Scourge of God (le fléau de Dieu) :* les campagnes de Genghis Khan dans la Chine, l'Asie et l'Europe du XIIIe siècle.

Gardons pour la bonne bouche, une réédition, celle de *The Peloponnesian War (la guerre du Péloponèse),* Athènes contre Sparte. Vous pouvez déjà trouver ce jeu auprès des détaillants spécialisés mais sous sachet plastique, avec une carte très **laide !**

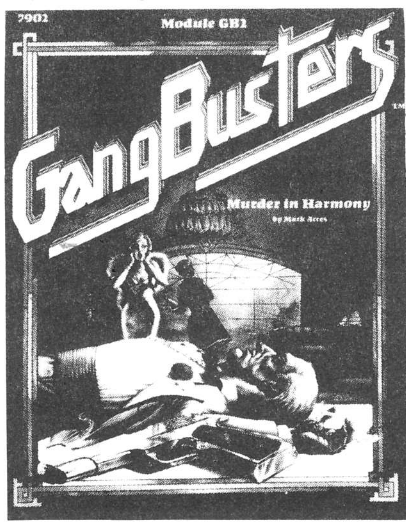
La firme d'Austin, *Metagaming,* continue à exploiter, en matière de wargames, des thèmes résolument futuristes, et complète son récent *Helltank* (combats entre chars futuristes) avec un kit d'extension *Helltank Destroyer*.

Les collectionneurs vont être ravis, le magasin parisien *l'Œuf Cube* vient de recevoir quelques exemplaires du jeu de S.D.C., *Kalkhin Gol* qui est, à notre connaissance, le **seul** wargame sur l'incident de frontière opposant Russes et Japonais durant l'été 1939.

Jeux de Rôle

Si l'activité des compagnies s'est légèrement relâchée, il n'en est pas de même dans le secteur du jeu de rôles où toutes les marques, y compris celles qui sont les mieux installées, font preuve d'un extraordinaire dynamisme. Si même *T.S.R.* continue à sortir des modules, que ce soit pour *Advanced D and D, Gangbuster, Star Frontier,* aux fanatiques des Dragons, Succubes et Guerriers, Magiciens, nous conseillons plutôt le N 1 *(Against the Cult of the Reptile God),* le U 2 *(Danger at Dunwater),* le UK 1 *(Beyond the Crystal Cave).* Par contre, pour ceux qui veulent changer d'air ou pour qui toute exploration d'un sombre souterrain aurait été strictement interdite par la **Faculté,** ils trouveront tout ce qu'il faut pour étancher leur soif d'aventures dans le SF 1 *(Volturnus Planet of Mystery)* qui est un module pour *Star Frontier* ou dans *Murder in Harmony* qui se joue avec *Gangbuster.*

Le succès de T.S.R. ne doit pas vous aveugler, la marque de Lake Geneva n'est pas le seul producteur de jeux de rôles ou d'aides aux jeux. D'autres firmes, de plus en plus nombreuses, sont attirées par ce marché fort alléchant et en pleine expansion : tel est le cas de *F.A.S.A.* qui, après nous avoir présenté un *Behind the Ennemy Lines* (jeu de rôles sur la 2e guerre mondiale), nous gratifie d'un autre jeu de rôles dont le thème enchantera tous les *Trekkies* puisqu'il s'agit de *Star Trek.*



F.A.S.A. n'abandonne pas pour autant le domaine où elle s'était faite un nom puisqu'elle publie aussi une intéressante compilation des temps archaïques aux époques futures : *The Book of Mars.* Ce livre peut servir de supplément aux systèmes de combat individuel de n'importe quel jeu de rôles ou comme règle de base pour des parties de jeu de guerre avec figurines.

Enfin, *The Spirit Stone* est une aventure "approuvée" pour être jouée dans le cache du *"Thieve's World"* de Chaosium.

Il semble que, dans l'esprit des dirigeants de certaines compagnies américaines, le fait de fabriquer un jeu de rôles soit synonyme de **succès,** c'est peut-être la raison pour laquelle de toutes jeunes firmes se font un point d'honneur à ce que leur premier jeu soit un "Rôle Playing". Ce que l'on remarque aussi, c'est que les thèmes brillent de **moins en moins** par leur originalité. *The Superhero Adventure Game,* fabriqué par Brian Philips, n'est au fond qu'un plagiat du jeu de F.G.U. *Superhero and Supervillains. The Morrow Project* de *Timeline Ltd,* ne fait que reprendre le thème d'*Aftermath* du même F.G.U. Il a cependant quelque chose d'original, mais comme nous en reparlerons dans un prochain *C.B.*, il est inutile pour le moment d'en dire plus. Signalons toutefois qu'un module est déjà sorti, *Libération at Riverton.*

Entre le premier producteur de jeux de rôles, T.S.R. Hobbies, et les plus petites compagnies, des marques éditant traditionnellement des wargames, essaient de placer leurs produits. Telle *Metagaming* qui, non contente du succès de sa série *The Fantaisy Trip,* se lance aussi dans le jeu de rôles de science fiction avec *Starleader* dont le premier module *Assault* décrit une lutte sans merci à l'intérieur d'un vaisseau spatial.

Task Force Games s'y est mise elle aussi avec un jeu inspiré de la mythologie grecque, *Heroes of the Olympus.* Des figurines sont fournies dans la boîte du jeu.

Avant de parler des aides au jeu, terminons sur un grand classique du jeu de rôles, le seul qui ait été fabriqué pour être joué en solitaire.

Tunnel and Troll, de *Flying Buffalo,* sort maintenant sous une **nouvelle** présentation contenant le livret de règles, un livret de préparation des personnages, trois dés à six faces, une aventure prête à jouer en solitaire, et un module que l'on peut jouer à plusieurs. Cette même marque vient aussi de sortir un *City Boy nº 1,* une aide au jeu décrivant une ville, et qui est compatible avec tous les jeux de rôles fantaisy fantastique existants.

Terminons cette revue des nouveautés en anglais, par les instruments nécessaires, aux Maîtres du Donjon en manque d'imagination, que sont les aides au jeu.

Pour les aventures maritimes, nous avons relevé chez *Wizard Guild Games, The Heavy Warship, The Merchantship, The Medium Warship, The Medium Merchantship.* Ce sont quatre petits livrets décrivant plusieurs navires ; les plans sont fournis ainsi qu'un glossaire des termes de marine.

Pour ceux qui auraient épuisé la liste des objets magiques du Dongeon Master Guide, le module *Wondrous Weapons* conviendra tout à fait. Il contient 120 armes magiques différentes, utilisables dans n'importe quel jeu de rôles. C'est une production *Judge Guild* tout comme *Shield Maidens of Searune* (le dernier des guides parus sur la campagne *City State,* mais qui est compatible avec tous les autres jeux de rôles), *The Book of Treasure Maps III (neuf demi-donjons ou une grande aventure), ainsi que Pirates of Hagrst* (une aventure maritime), elle aussi, compatible avec tous les jeux de rôles d'épopée fantastique existants. Les joueurs débutants que rebuteront certainement ces volumineux et nombreux volumes, apprécieront sans doute l'heureuse initiative de *The Companions Inc.* qui édite un module pour débutants compatible avec tous les jeux de rôles existants : *The Curse of Hareth.* Seul inconvénient, il comprend deux parties.

Fermons le chapitre des aides aux jeux sur une initiative intéressante de *My Fair Games* qui publie une série de modules (compatible avec tous les jeux de rôles Fantaisy/Fantastique) centrés autour d'un personnage principal. Le premier est d'ores et déjà disponible, c'est *Fezi Valley of Tree* et la série s'appelle *Role Aids.*

Si, pour certains des jeux mentionnés un peu plus haut, il vous faudra les commander directement chez les fabricants dont les adresses figurent ci-dessous, d'autres sont déjà distribués par des maisons françaises ou le seront dans un court délai. C'est le cas des jeux d'Attactix qui seront distribués avec une traduction

française qui plus est, par Jeux Descartes, ainsi que de Tunnel and Troll par Jeux Actuels.

– Phœnix Enterprises : 6990 B Peachtree Industrial Blod, Norcross, GA 30093 - Etats-Unis.

– Citadel's Game Series : 171 Bridge St Groton - CT 06340.

– Three C Publication : PO Box 1102, Hightstown NJ 08520 - Etats-Unis.

– Close Simulations : PO 2247, North-Brook, IL 60062 - Etats-Unis.

– Simulations Canada : Dept F, PO Box 452, Bridgewater Nova Scotia - Canada B4V 2X6.

– T.S.R. (vous devez commencer à connaître depuis le temps qu'on vous en rebat les oreilles).

– F.A.S.A. : PO Box 6930, Chicago, IL 60680 - Etats-Unis.

– Brian Philips : PO Box 222, Dayton OH 45409 - Etats-Unis.

– Timeline Ltd : 3588 Bald Mountain Rd, Pontiac, MI 48507.

– Task Force : 1110 N Filhmore, Amarillo, TX 79107 - Etats-Unis.

– Metagaming : PO Box 15346, Austin 78761 - Etats-Unis.

– Judge Guild : RP 8, Box 91221, North Sunnyside Dd Decatier, IL 62522 - Etats-Unis.

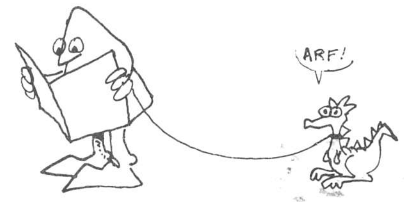
– Wizard Guild Games : 2440 Athens Ave, Redding, CA 96001.

– The Companions Inc. : 245 Water, St. Bath, ME 04530 - Etats-Unis.

– My Fair Games : PO Box 5987, Chicago, IL 60680.

Frédéric Armand.

MAGAZINES



Les sommaires du **White Dwarf,** n°s 35 et 36, sont toujours aussi copieux bien que ce célèbre magazine anglais consacré aux jeux de rôles soit passé mensuel. Dans le numéro 35, nous avons relevé une intéressante nouvelle classe de personnage pour *AD and D* : « The Necromancer » (le nécromancien) ; une étude sur l'utilisation du fouet et ses effets dans *D and D,* ainsi que « Green Horizon », un scénario original pour *Traveller,* qui se déroule au XXe siècle.

Dans le numéro 36, on remarque surtout, au milieu de toutes les rubriques habituelles, un article sur les monstres buveurs de sang. Chez les Américains, les **« Dragons »,** n°s 68 et 69, sont aussi bien fournis. Dans le numéro 68, on trouve pêle-mêle des règles météorologiques pour *AD and D* ainsi qu'un écran regroupant toutes les tables météorologiques, une nouvelle classe de personnage : le Clerc Cloîtré, en fait il s'agit plutôt d'un N.P.C. On y découvre également le début d'une série sur les Dieux et Demi-Dieux du monde de *Greyhawk,* et bien entendu les rubriques habituelles.

Au sommaire du numéro 69, nous avons une nouvelle classe de personnage : « The Entertainer », un article sur les jeux de rôles avec de super-héros, l'équipement des personnages qui partent en opération, une analyse comparative des différentes classes de personnages dans *AD and D,* mais aussi un jeu en encart.

Et tout chaud, alors que nous bouclons ce numéro, le **White Dwarf,** n° 38, qui vous offre un scénario pour débutant de *AD and D,* dans la traversée de la **Moria,** d'après le récit de Tolkien.

Si vous êtes **à l'affût** des parutions anglo-saxonnes qui vous offriront les dernières recettes et trouvailles en matière de jeu de rôle, vous n'aurez pas manqué de noter, dans un récent *White Dwarf,* l'annonce de l'arrivée sur le marché anglais de la revue *Imagine* publiée par TSR Angleterre.

Une revue sœur du *Dragon ?* Bigre, voilà qui doit être passionnant ! avez-vous sans doute pensé...

Pas d'excitation, vous risqueriez d'être déçu. Tout d'abord parce que Imagine s'adresse principalement aux débutants, or si vous en êtes à éplucher les magazines anglais, c'est que votre premier donjon ne date pas **d'hier.** Mais surtout à cause d'un manque de qualité manifeste.

Jetez un œil avant d'acheter ! Et attendons les prochains numéros...



Ludotique

Pas grand chose de neuf du côté des jeux d'aventure et des wargames sur micro-ordinateur.

Chez *T.S.R.,* une version pour *Apple II* de *Fight in the Skies* (combats aériens durant La 1re guerre mondiale) est maintenant disponible aux U.S.A., mais en France, il faudra attendre quelque peu. Les nouveaux jeux pour *Apple* sont, eux, déjà disponibles en France chez Sivea et il s'agit de :

– *Ultima 2 :* grand jeu de rôle du même type que *Wizardry,* mais qui mêle magie et sorcellerie à des situations contemporaines.

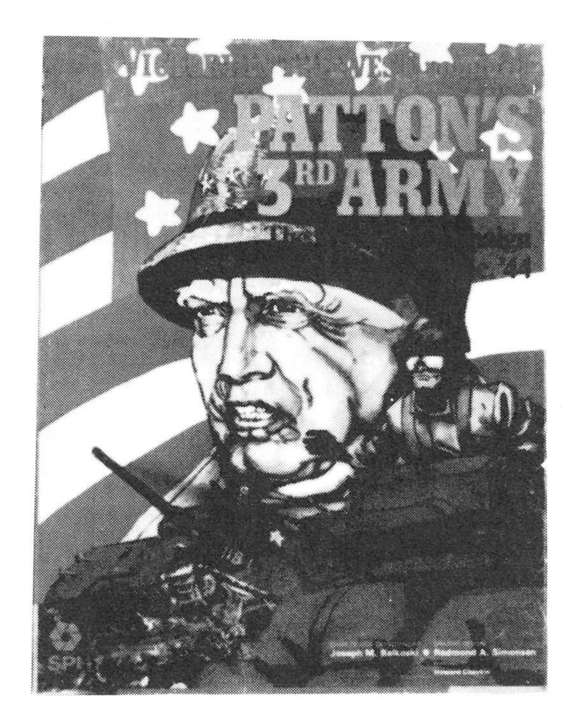
– *Transylvania :* jeu de rôle se déroulant en Transylvanie (gousses d'ail non fournies avec la diskette).

– *Tawala's Last Redoubt* (voir *J and S* n° 19).

– *Fathoms 40 :* U Boot contre les convois durant la seconde guerre mondiale.

– *Battle for Normandy :* une simulation du débarquement de Normandie en juin 1944. Elle se joue à deux ou contre l'ordinateur qui est disponible pour Apple II, 48 K en diskette, pour T.R.S. 80 16 K, mais en cassette, ainsi que pour l'Atari 800 en diskette. C'est une production de la célèbre firme américaine *Strategic Simulations Inc.*

Victory in the west



(Volumes 1, 2, 3)

Fabricant : S.P.I. (la firme ayant disparu, il est inutile de lui écrire).

Echelle : les trois jeux se placent au niveau opérationnel, et les pièces vont du bataillon à la brigade en passant par le régiment. Un tour de jeu représente une journée dans *Patton's Third Army* et *Opération Grenade*, trois jours dans *Sicily*.

Matériel : trois cartes de 82 × 54 cm, un livret de règles générales plus trois livrets de règles particulières.

Système de jeu : mouvement puis combat. Les deux joueurs effectuent ces opérations l'un après l'autre. Le joueur allié se déplace le premier dans tous les jeux. Règles spéciales concernant le ravitaillement, l'appui aérien, l'appui naval, etc.

Sujet : *Patton's Third Army :* la bataille de Metz, en novembre 1944 ; *Opération Grenade :* la traversée de la Roer durant l'hiver 1945 ; *Sicily :* la campagne de Sicile en juillet 1943.

Possibilité de jouer en solitaire : bonne.

Possibilité de jeu par correspondance : faible.

Signes particuliers : reprend le système de détermination des résultats de combat introduit par *Opération Typhon.*

CES trois jeux ont paru dans la revue *Strategy & Tactics* (éditée par S.P.I.) ; trois jeux avec le même corps de règles générales *Victory in the West*. Cette pratique chère à S.P.I., lui permet de créer de nouveaux jeux qui deviennent rapidement familiers aux joueurs.

Le système de jeu *Victory in the West* comprend : *Patton's 3rd Army* (la 3e armée de Patton) ; *Opération Grenade ; Sicily, "race to Messina"* (Sicile, la course vers Messine). Ces trois jeux couvrent les opérations du front occidental de la 2e guerre mondiale entre les Alliés et les Allemands et en Sicile les Italiens bien sûr, au niveau du régiment et bataillon (au niveau du bataillon, nous trouvons les unités de support d'artillerie ou de blindés).

Patton's 3rd Army décrit la prise de Metz et la libération de la Lorraine en novembre 1944 par les Américains.

L'Opération Grenade décrit le passage de la Roer et l'invasion de la Rhénanie par les 1re et 3e armée U.S., pour prendre Cologne et Dusseldorf en mars 1945.

Sicily décrit la campagne de Sicile en juillet/août 1943, nous retrouvons là aussi le général Patton.

Cela va sans dire, mais les cartes et les pions sont très réussis comme à l'accoutumée chez S.P.I. La carte de Sicile est particulièrement bien faite.

Victory in the West nous apporte une solution au problème de la connaissance des forces de l'ennemi. Quand une unité de niveau régiment ou brigade combat pour la première fois, on doit d'abord déterminer sa force de combat en tirant un pion de combat qui sera placé sous l'unité.

Ces pions de combat sont classés par "moral" et selon le moral de l'unité, 1, 2 ou 3 dans l'ordre croissant, on tire un pion dans le groupe des 1, 2 ou 3. Ensuite, selon la classe de l'unité A, B, C, dans l'ordre décroissant, on trouve la force de combat de l'unité. Ce système donne du suspens lors des premiers combats. En effet, à voir le tableau des pions de combat, les différences sont importantes :

Table dans *Patton's 3rd Army*

		Max.	Min.	Moyenne
	A	10	2	6
1	B	8	1	4
	C	5	1	2
		A	13	5
9	2	B	10	2
6		C	8	1
4				
	A	16	8	12
3	B	12	4	8
	C	11	3	7

Deuxième point important des règles : une seule unité de la taille d'un régiment ou brigade peut combattre dans un hexagone, bien que trois unités de cette taille peuvent stationner dans l'hexagone, et de plus, le résultat des combats s'applique à toutes les unités.

Par ailleurs la table de combats donne des déplacements de colonne ratios (attack/defender) pour l'intégrité divisionnaire, le support aérien ou d'artillerie, l'armée blindée, la surprise, etc.

Patton's 3rd Army

Le joueur allemand est bien retranché derrière la Delle et la Moselle avec tranchées, positions fortifiées... ; au premier tour, le joueur U.S. n'a pas beaucoup de choix pour lancer des attaques qui ont une chance d'aboutir. Surtout que le temps n'aide pas le joueur U.S. (la Lorraine au mois de novembre !) ; ensuite il est à court de ravitaillement. Les deux corps U.S. les 12e et le 20e doivent se départager au début du jeu, 75 points de support (SP) ; chaque fois qu'une attaque est résolue, un SP du corps concerné est dépensé, sauf si une attaque a un résultat de percée. Si le SP atteint zéro, plus de support d'artillerie, d'intégrité divisionnaire, et vos forces sont divisées par deux. Donc il faut faire très attention à son capital de SP et pas d'attaques inconsidérées.

Pour arranger le tout, le 12e corps est à court de ravitaillement le premier tour, et la 83e division d'infanterie du même corps l'est pour tout le jeu. Heureusement que le capital de SP peut augmenter chaque fois qu'une division U.S. va se reposer un tour complet à l'arrière (+ 10 hexagones des unités allemandes). Le nombre de points ainsi gagnés est déterminé par un jet de dé.

Ensuite, si le temps s'améliore le joueur U.S. pourra utiliser l'aviation et obtenir des attaques de support au sol et aussi deux bombardements sur Metz ou des positions retranchées.

Pour gagner, il faut que quelques villes soient capturées et que Metz soit prise ou au moins assiégée.

Deux cas : le jeu dure soit 12 tours, soit 24 tours. Dans le premier cas ce n'est pas très aisé pour le joueur U.S. Certes au début du jeu ses unités sont les plus fortes, mais le manque de support aérien limite ses attaques. Ensuite, quand le temps se découvre, les unités U.S. sont affaiblies, le joueur doit surveiller quelques contre-attaques sur ses unités trop avancées. Il doit garder ses blindés pour les attaques où le bonus des blindés pourra être utilisé, et il ne faut pas qu'il oublie de restaurer son capital de SP. Pour le joueur allemand, il est sur la défensive, il doit s'accrocher, céder le moins possible de terrain, regrouper ses forces sur de nouvelles lignes de défense dès qu'il est débordé, il doit garder des réserves pour colmater les brèches ou contre-attaquer les unités U.S. affaiblies ou égarées.

Opération Grenade

Le jeu dure au maximum 16 tours. Le joueur allemand doit d'abord annoncer s'il inonde la vallée de la Roer soit par une inondation éclair soit bien graduée.

S'il choisit une inondation éclair, le jeu débute le 17 février, la vallée devient un marais impassable aux troupes mécanisées en dehors des routes, les unités dans les marais, qui initialement était la vallée, obtiennent un bonus en défense.

Si l'inondation graduée est choisie, le joueur U.S. doit alors décider du jour de l'attaque et un jet de dé indiquera la force de la rivière.

Si le jour choisi est le 17, 18 ou 19 : 1 doit être ajouté ; 20 : aucun changement ; 21 : − 1 ; 22 − 2 ; 23 : − 3 ; 24 : − 4.

Si le résultat ainsi modifié est 5 ou 6, la Roer est alors un torrent et donne aux unités attaquées à traverser la rivière l'avantage d'être quadruple ou quintuple ; si le résultat est 2, 3, 4, la rivière est alors rapide et ici on triple ou quadruple ; si le résultat est 1, la rivière est normale et là le défenseur est doublé ou triplé. Si le joueur démarre le 23 ou plus tôt, le joueur U.S. a un bonus pour attaque par surprise.

Les jours les plus favorables sont, d'après les tests, le 22 ou 23.

Ici, pas de système de SP. Simpson, le général de la 9e armée, avait préparé avec soin son offensive et ses trois corps d'armée, 19e, 13e, 16e, le 7e corps d'armée dépendaient de l'armée U.S. et étaient sous le commandement du Major Général "Lightning Joe", Collins qui a eu sous ses ordres la 25e division U.S. à Guadalcanal et avec le 7e corps d'armée débarqua à Utah Beach, commanda les opérations de la prise de Cherbourg, participa à la percée de Normandie avec Patton, et après le succès de l'opération Grenade rencontra les Russes sur l'Elbe.

Cependant, le 12e corps d'armée, qui dépend de Montgomery, est non ravitaillé pour les six premiers tours et le 16e pour les deux premiers. Le joueur allemand a quelques restrictions sur le mouvement de ses troupes et obtient des renforts selon un jet de dé.

De plus, certaines villes possèdent des unités territoriales qui peuvent apparaître dès que les Américains arrivent au voisinage de la ville, leur création dépend aussi d'un jet de dé.

Là aussi, le passage de la Roer doit être planifié et les objectifs soigneusement choisis. Pour obtenir la victoire, il faut prendre les villes objectifs et aussi occuper les ponts intacts sur le Rhin.

Au début du jeu, le joueur U.S. a une armée impressionnante, mais qu'il ne peut que partiellement déployer, il doit donc percer et seulement ensuite il pourra "mettre le paquet".

Si vous êtes le joueur allemand et que vous aimez l'attaque, vous allez être déçu. Vous devez surtout défendre la Roer le plus longtemps possible en utilisant les positions retranchées ou fortifiées. De toute façon, votre adversaire passera tôt ou tard. Ensuite gardez les villes objectifs avec les troupes qui vous restent. Votre chance est d'abord dans une défense opiniâtre ; ensuite, planifiez votre retraite pour vous regrouper efficacement.

Sicily (La course vers Messine)

Ici nous retrouvons Patton et son rival (mais néanmoins allié) Montgomery dans l'invasion de la Sicile. Nous sommes en 1943, la Sicile n'a pas vraiment d'ntérêt militaire, sinon une répétition générale pour le débarquement après la déroute canadienne et britannique de Dieppe un an plus tôt. L'armée allemande est alors au meilleur de sa forme, elle est bien commandée, le général Hiebe commande les forces allemandes en Sicile, le général Kesselring les forces allemandes en Méditerranée. De plus, il y a en Sicile la crème des forces terrestres de la Luftwaffe, parachutistes et la division Hermann Gœring.

Il y a ausi les Italiens, c'est la plus mauvaise armée du conflit, seules quelques unités comme les Bersaglieri étaient bien équipées et entraînées.

La nouveauté ici est le débarquement avec deux types : d'abord l'invasion, ensuite le débordement opéré par des unités qui débarquent derrière les lignes adverses.

Le débarquement ne peut se faire que sur des plages, si l'hexagone est occupé par l'ennemi, les unités doivent combattre pendant la phase de combat suivante, et si elles ne peuvent pas rentrer dans l'hexagone par avance après le combat, elles sont éliminées.

Une unité en train de débarquer peut être "cassée", c'est-à-dire qu'elle ne peut plus bouger jusqu'à la fin du tour.

Quelques autres points intéressants sont aussi développés : la désertion des troupes italiennes au fur et à mesure de l'avance alliée ; les opérations aéroportées sont d'assaut ou bien de renfort. Nous retrouvons le système de SP de *Patton's 3rd Army* pour tous les belligérants.

La victoire est obtenue par l'occupation des terrains d'aviation et des villes et ensuite par les pertes en unités des deux côtés.

Il y a deux scénarios : l'invasion complète qui dure une dizaine d'heures et un scénario court, le débarquement U.S., qui dure 2 heures. On peut dans le scénario de l'invasion complète soit utiliser le scénario historique, soit libre.

Pour les fans de Patton, c'est pendant la campagne de Sicile qu'eut lieu l'incident de la gifle. En réalité il y en eut deux :

- D'abord le 3 août au 15e "evacuation hospital", Patton vit un soldat sans blessure apparente. Lui demandant ce qu'il avait, il lui répondit : "je ne peux plus le faire". Patton alors le gifla avec ses gants et le renvoya de l'hôpital, pour le faire retourner dans son unité...
- Une semaine plus tard au 93e "evacuation hospital", Patton devant un patient qui n'était pas blessé, lui demanda ce qu'il avait. Le soldat répondit : "ce sont mes nerfs". Le général, lui, perdit le contrôle des siens, l'insulta et le gifla.

C'est cet incident qui, lorsqu'il fut connu aux Etat-Unis, obligea Patton à faire des excuses publiques.

Sur le plan des unités, les Américains engagent la 2e division blindée (l'ancienne division de Patton), la 1e division d'infanterie (the big red one), la 3e division d'infanterie et la 82e Airsome Division avec le colonel Gavin et son 505e régiment parachutiste.

Du côté anglais, ils ne furent pas en reste, la 50e division d'infanterie et surtout la 51e division d'infanterie et la 1re division d'infanterie canadienne représentaient la fine fleur des troupes britanniques et du Commonwealth.

On retrouvera la plupart de ces unités le 6 juin 1944, du côté des plages normandes.

En face, les Italiens n'ont rien de valable, sauf quelques bataillons de Bersaglieri ; les Allemands ont la division Hermann Gœring de panzer grendadier, la 1re division parachutiste, les 15e et 29e divisions de panzer grenadier. □

Henri Grégoire.



Fabricant : Game Designer's Workshop, 203, North Street Normal, Il. 61761 (Etats-Unis).

Matériel : une carte de 56 × 43 cm représentant la Rhénanie, la Hollande, la Belgique, le Luxembourg, le Nord de la France (Paris compris) ; une planche de 120 pions prédécoupés représentant les forces allemandes, anglaises, françaises, belges, hollandaises ; un livret de règles en anglais (13 pages).

Sujet : la campagne de Hollande, de Belgique et de France de 1940 ; ou comment l'armée, que l'on prenait pour la plus puissante d'Europe, se fit battre en 10 semaines.

Système de jeu : mouvements puis combats ; suivis d'une deuxième phase de mouvements et et de combats. Règles spéciales pour les blindés, l'aviation, l'évacuation d'unités par mer, les troupes aéroportées, la Ligne Maginot et la Ligne Siegfried.

Complexité : faible.

Nombre de joueurs : 2 ; le jeu peut cependant se jouer en solitaire. Le joueur prend alors les alliés et essaie de trouver la stratégie appropriée pour résister au mieux à l'offensive allemande, telle qu'elle se développa historiquement.

Date de publication : 1979.

C'EST une simulation de l'invasion par l'Allemagne, de la France et du Bénélux durant mai et juin 1940. Bien qu'il appartienne à la série 120, avec ses 120 pions, ce jeu *1940* en dépasse largement le cadre. C'est en réalité un intéressant "que-se-serait-il-donc-passé-si..." ; le jeu permet aux adversaires de choisir leurs propres objectifs ainsi que le déploiement de leurs forces respectives, plutôt que de partir de la situation historique exacte. Ainsi, bien que le premier tour de jeu corresponde au 10 mai (date à laquelle se déclencha l'offensive allemande qui allait mettre à genoux la France en moins de 10 semaines), le véritable point de départ du jeu se situe, chronologiquement, bien avant le printemps 1940, en automne 1939, où furent élaborés les plans de campagne des deux armées en présence.

La carte représente cette partie de l'Europe occidentale qui va de la Hollande à la Suisse, de l'Oest de Paris à la Rhur, et où se déroulèrent les plus importantes opérations de la Campagne de France et du Bénélux : percée de Sedan, rembarquement de Dunkerque, bataille de la Somme. Chaque hexagone représente 26 km de terrain dans la réalité. La partie se joue en 10 tours correspondant chacun à cinq jours, précédés par un tour spécial d'attaque (tour 0) qui, lui, n'en représente que deux.

Les troupes, qui participèrent de chaque côté à la campagne, sont représentées au niveau du corps d'armée, et de la division dans certains cas, pour les Panzerdivisionnen, les divisions blindées, et les divisions motorisées. La carte est plutôt attrayante (G.D.W. a fait de très gros efforts pour soigner l'aspect graphique de ses jeux, depuis ses glorieux débuts). La table des effets de terrains n'indique pas moins de 14 types de terrains. Les pions représentent les forces française, anglaise, hollandaise, belge, suisse et allemande ; généralement identifiées d'après le corps d'armée qu'elles représentent, et l'armée à laquelle appartient le corps. Chacun des tours de chaque joueur se divise en deux impulses, durant lesquels les unités du joueur "en phase" peuvent se déplacer et combattre.

La plupart des succès allemands de la campagne de 1940 sont dus non seulement au fait qu'ils alignaient plus de troupes que les Alliés, mais aussi à l'emploi d'un certain nombre de techniques nouvelles, que l'utilisation de l'arme aéroportée ou d'avions d'assaut (les célèbres Stukas) comme artillerie volante. Tous ces éléments sont représentés dans le jeu à travers un certain nombre de règles très simples. Les Allemands reçoivent un support aérien plus abondant que celui fourni aux Alliés, et possèdent, d'autre part plusieurs unités aéroportées, qui peuvent être larguées sur les hexagones occupés par l'ennemi pour annuler les effets défensifs des fleuves ou des fortifications.

Face à un luxe de moyens classiques et modernes, les Français sont handicapés par quelques restrictions dans le commandement et par la mauvaise qualité de certains corps composés de réservistes (unités de catégorie B). De plus, les règles, qui donnent aux unités blindées des avantages — en ce qui concerne leurs lignes de ravitaillement et l'attaque — avantagent surtout le joueur allemand.

Bien qu'un nombre significatif d'avantages soit accumulé d'un côté, le jeu n'est pas pour autant déséquilibré ; les Alliés peuvent éviter la défaite de 1940 en utilisant à fond les possibilités de déploiement libre de leurs forces.

Avant le début de la partie, les deux joueurs organisent à leur gré leurs armées, en différents groupes qui sont déployés le long de leurs frontières respectives. Le joueur allié décide quel sera le groupe d'armée placé en état d'alerte maximum, ce groupe étant celui qui se portera en priorité à la rencontre des forces allemandes durant le tour d'attaque. Le joueur allemand doit choisir, lui aussi,

le groupe d'armée qui portera l'attaque principale, ainsi que l'objectif principal de la campagne : la conquête de la Belgique et celle des ports du Nord de la France, la prise de Paris ou le nettoyage de la Ligne Maginot.

Pour le joueur allié, il n'est pas difficile de faire mieux que le plan historique, un simple coup d'œil sur la table des effets de terrain lui montre en effet que la forêt des Ardennes n'est pas impénétrable aux unités blindées, et l'incite donc à équilibrer sa défense. Avec une ligne de défense équilibrée sur tout le front, il peut espérer saigner à blanc l'assaut allemand, d'où qu'il vienne ; puis ensuite exécuter une série d'actions d'arrière-garde qui obligeront les forces allemandes à obtenir de haute lutte chaque hexagone de terrain conquis.

Bien que le joueur allié ne le menace nullement offensivement, le joueur allemand possède pratiquement tout le temps l'initiative ; il doit rapidement réaliser que le simple fait d'atteindre les objectifs qu'il s'est fixé et de faire subir à l'adversaire des pertes équivalentes aux siennes, ne lui apportera pas la victoire décisive qui fut celle de l'Allemagne durant l'été 1940. Les différents niveaux de victoire demandent en effet que le joueur allemand atteigne deux, et parfois même trois de ses objectifs, ou qu'il inflige des pertes disproportionnées à son adversaire. La clé d'une victoire allemande est donc dans une percée assez large, suivie d'une exploitation rapide et efficace sur les arrières de l'ennemi ; les avantages du côté allemand devant être utilisés au maximum. C'est durant cette phase des opérations que se fait d'ailleurs la différence entre le bon joueur et celui qui ne sait pas utiliser correctement son aviation, ses blindés et ses parachutistes.

Les règles sont dans leur ensemble correctes et très claires (ce qui est assez exceptionnel vu la faible épaisseur du livret) ; seules quelques coquilles se sont glissées dans la partie traitant des zones de contrôle. Un erratum est heureusement fourni ; il spécifie que les unités motorisées ne peuvent se déplacer d'une zone de contrôle ennemie à une autre, si, en effectuant ce mouvement, elles traversent un fleuve ou une ligne de fortifications. Cette importante clarification permet au joueur allié de ne pas "suroccuper" la Ligne Maginot... Sans cette règle, celle-ci se fait tourner par les Panzerdivisionnen qui peuvent s'infiltrer dans les vides de la défense — les Français ne possédant pas assez de troupes, même avec l'ordre de bataille historique.

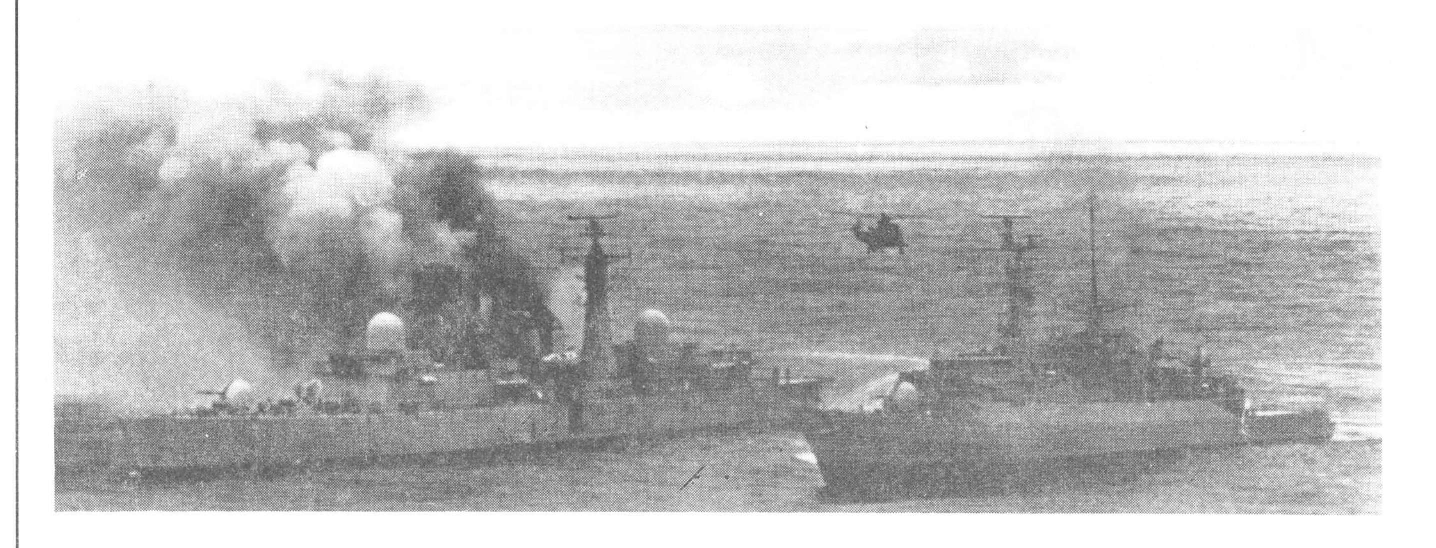
Ce léger problème résolu, *1940* est un jeu très agréable, rapide à jouer et amusant ; les retournements de situation sont assez fréquents.



Il est évident que les jeux de la série 120 ne sont pas pour ceux qui n'aiment que *Campaign for North Africa* ou *Mech War Two* ; mais la clarté et la précision des règles, la présentation graphique irréprochable, et les situations équilibrées, en font d'excellents achats. Dans *1940*, il est même très amusant de prendre le côté du joueur français, car de toute façon, même si l'on perd la partie, l'on se sera toujours montré supérieur aux vieilles "badernes" qu'perdirent la Campagne de France... □

Frédéric Armand.

War in the Falklands



CE jeu, publié par My Fair Games, a pour thème les deux campagnes navales qui se déroulèrent au large des îles Falklands. Il est présenté dans une boîte plate, illustrée d'une vue des deux navires qui apportèrent chacun leur contribution décisive pour vaincre d'une part l'escadre de Von Spee (en 1914) et d'autre part les forces armées argentines en 1982 : le croiseur de bataille "Invincible", et son homonyme, le porte-aéronef.

Sur la carte, divisée en zones, les navires vont naviguer et combattre ; cette carte représente les îles Falklands, les côtes de l'Argentine, et les îles de Géorgie du Sud, qui sont placées dans une boîte séparée du reste de la carte.

Des deux jeux fournis dans la boîte de *War in the Falklands - 1914* est le plus "ordinaire". Le joueur allemand déplace son escadre secrètement, coulant au petit bonheur la chance des navires marchands britanniques jusqu'à ce que ses bateaux soient découverts. Les cuirassés et les croiseurs des deux camps peuvent ensuite combattre, s'infligeant mutuellement des dommages, dont la localisation peut varier (la coque, les superstructures...). Le combat ne cesse que faute de combattants, c'est-à-dire que lorsque tous les navires de l'un des deux adversaires sont coulés ou qu'ils réussissent à décrocher.

War in the Falklands - 1914 est un bon petit jeu, très accessible aux débutants, mais sans grande originalité. Il ressemble plus à la bataille navale qu'à un wargame...

Le gros morceau, c'est bien sûr, *War in the Falklands - 1982*, qui est censé simuler les événements du conflit argentino-britannique du printemps 1982. Si je peux écrire "censé simuler" c'est que, même maintenant, aucune des informations nécessaires, pour créer un jeu de simulation sur la guerre des Malouines, n'est encore disponible. De plus, il faut dire que le jeu a été créé au tout début du conflit, bien avant que des observateurs extérieurs non spécialistes, n'aient pu se faire une véritable idée des buts politiques des deux belligérants et que ceux-ci aient fait étalage de leurs capacités militaires.

Cette rapidité de sortie sur le marché constitue le premier point faible de *War in the Falklands - 1982* ; mais ce n'est pas le seul. J'avais déjà quelques remords à acheter un jeu sur un conflit dont les cadavres venaient à peine de refroidir, mais surtout je me méfiais particulièrement de la célérité avec laquelle My Fair Games sortait ce jeu sur le marché... Néanmoins, je l'ai commandé Outre-Manche, pensant naïvement que la firme en question pratiquait une vieille coutume S.P.I. qui consistait à inventorier tous les conflits possibles et à dresser l'ébauche d'un jeu pour chacun. J'ai donc disputé quelques parties en solitaire (2 pour être exact), qui m'ont dégoûté à tout jamais des jeux de simulation publiés par My Fair Games.

Le jeu :

La partie dure douze tours, mais aucune indication de la durée en temps réel, représentée par un tour de jeu, n'est fournie. Vous pouvez cependant essayer de la calculer, en résolvant ce petit problème : tous les navires mettent deux tours pour atteindre, depuis l'Argentine, les îles Malouines qui sont situées à environ 800 km du continent sud-américain. Comme les opérations, durant la guerre des Malouines, furent essentiellement maritimes, et que *War in the Falklands - 1982* reproduit assez fidèlement le déroulement des opérations, on peut essayer de le comparer à un jeu, qui lui aussi, prend pour thème des opérations navales modernes : *Task Force* de S.P.I.

War in the Falklands est beaucoup plus simple : les pions représentant les navires de guerre, naviguent sur la carte au vu et au su de l'adversaire, alors que dans le jeu de S.P.I., un système de mouvement caché est utilisé. Cette lacune des règles de *War in the Falklands* est, en ce qui concerne les navires de surface, une concession raisonnable à la jouabilité, car les deux camps connaissaient approximativement la position des escadres ennemies. C'est par contre idiot, en ce qui concerne les submersibles et plus spécialement les sous-marins d'attaque à propulsion nucléaire britanniques. Ces délicates machines possèdent en effet, pour principale défense contre navires et avions ennemis, leur discrétion. Si le joueur britannique renvoie ses submersibles pour bloquer la flotte argentine dans ses ports, le joueur argentin aura beau jeu, connaissant leur position exacte, de lancer en masse son aviation anti-sous-marine contre ces sous-marins, dont on ne sait à quel moment ils naviguent en surface ou en plongée, étant certain de les couler.

Le joueur britannique en est donc réduit à deux alternatives, soit fournir à ses sous-marins une couverture aérienne, soit les protéger avec des navires de surface.

Les règles de *War in the Falklands* conduisent ici les joueurs et plus spécialement le Britannique, à adopter une tactique absurde et sans aucun lien avec la réalité. Il est encore, actuellement très difficile de détecter un sous-marin, même à propulsion classique, en immersion. A fortiori, le repérage d'un sous-marin d'attaque nucléaire est presque impossible. Ce privilège est réservé aux marines des Super-Puissances, (ce n'est pas le cas de l'Argentine), employant des moyens ultra-modernes qui n'étaient pas à la disposition de la marine de Galtieri, comme l'a démontré le torpillage du croiseur "Général Belgrano".

L'autre point de ressemblance avec *Task Force* se trouve dans le sys-

tème de combat. *War in the Falklands* reprend le même, mais en le simplifiant à outrance. Chaque navire possède trois facteurs d'attaque : anti-aérien, anti-sous-marins et anti-navires. Lors de la phase de combat, les joueurs lancent deux dés et comparent le résultat au facteur d'attaque approprié. Si ce résultat est égal ou supérieur au facteur d'attaque concerné, le navire réussit à obtenir un coup au but sur son adversaire. La ressemblance s'arrête là ; car dans *Task Force*, que le résultat des dés dépasse ou non le facteur d'attaque, cela n'a aucune impportance.

Traduite dans la réalité, cette règle laisse entendre qu'une batterie d'Exocet (nos fameux AM 39, que toutes les marines du monde nous envient), inflige les mêmes dégâts qu'un canon de 20 mm du plus petit des patrouilleurs... La seule différence est que les AM 39 ont tout de même plus de chances d'atteindre leurs cibles ! La plupart des navires peuvent encaisser jusqu'à deux coups au but avant de sombrer. Si l'on rapporte cette règle des combats à la réalité, cela donne une nouvelle absurdité.

Prenons par exemple l'épisode de la destruction du "Sheffield". Dans le jeu, tous les destroyers du type 42 (type du "Sheffield") peuvent encaisser deux coups au but avant de sombrer. Quatre Exocets ne suffiront donc pas à l'envoyer par le fond, alors que dans la réalité, il a suffi d'un seul missile pour transformer le "Sheffield" en épave flottante !

Les combats peuvent se dérouler à deux portées différentes, les adversaires échangeant missiles ou coups de canon suivant la distance qui les sépare, et ceci pendant des rounds de combat différents. Les navires équipés de missiles sont les premiers à ouvrir le feu sur les navires ennemis qui occupent la zone où ils se trouvent. Ensuite, tous les navires, y compris ceux qui viennent de lancer leurs S.S.M. [1], peuvent engager les mêmes navires ennemis au canon. C'est ici que l'on peut juger du manque de sérieux et de réalisme du jeu de My Fair Games. S'il est exact que la plupart des armes antinavires à longue portée soient actuellement des missiles, les missiles ne sont pas tous à longue portée. Il existe des navires qui sont équipés à la fois de missiles à longue portée et de missiles à portée intermédiaire. On se demande donc pourquoi l'inventeur du jeu a décidé que toutes les armes à longue portée seraient des missiles et que toutes celles à portée intermédiaire seraient des canons !

Lorsqu'on regarde certains pions, on continue à se demander où l'inventeur a été chercher sa documentation. Par exemple, "L'Invincible" (porte-aéronef britannique), qui est équipé du système de missile anti-aérien et anti-navires "Sea Dart", se voit attribuer un système d'armes utilisables comme une arme à longue portée contre les avions, mais seulement à courte distance contre les navires, alors qu'en fait le "Sea Dart" est un missile polyvalent à longue portée.

Si l'on examine les pions représentant des destroyers du type 42 c'est tout aussi intéressant et très simple : ces bâtiments sont la plateforme de tir du système de missile "Sea Dart", et on les trouve des deux côtés. Il est ainsi étonnant de constater que les missiles dont sont équipés ces navires ont une portée différente suivant le camp où vous vous trouvez ! Les missiles des navires argentins portent plus loin que ceux de leurs homologues britanniques, alors qu'ils ont tous deux la même portée dans la réalité. Il est aussi amusant de penser que des navires de même construction (les chantiers navals britanniques), avec le même armement, ont, dans le jeu, des facteurs de combat ASM différents alors que tous les navires du type 42 possèdent tous un triple tube lance-torpille.

L'un des avantages de *War in the Falklands* est qu'en plus des deux jeux fournis dans la boîte, on vous offre un petit jeu mathématique : combien d'appareils sont représentés par les pions Harrier ? (!) La Grande-Bretagne envoya dans l'Atlantique Sud, 40 Harriers. Or, treize pions sont censés les représenter ; par conséquent, chacun de ces pions représente 3,08 avions. "L'Hermès" et "L'Invincible" peuvent, dans le jeu, transporter respectivement quatre de ces pions. Comme ces deux navires abritent réellement chacun 12 et 8 appareils, un pion décollant de "L'Hermès" simule le décollage de 3 Harriers, et un pion venant de "L'Invincible", 2 Harriers.

Parmi les navires capables de transporter des avions, il existe aussi un navire porte-containers, inconnu, peut-être "L'Atlantic Conveyor", qui peut servir de porte-avions. C'est, bien sûr, tout à fait incorrect : "L'Atlantic Conveyor" a servi durant les opérations de la guerre des Malouines à convoyer quelques avions, et n'a jamais été utilisé comme porte-avions, il n'était d'ailleurs pas équipé pour cette mission...

Pour les opérations aériennes, on retrouve tout autant d'invraisemblances que pour les opérations navales. Les Harriers sont certes d'excellents appareils, mais leur efficacité est plutôt surestimée dans le jeu, puisqu'ils sont supérieurs à tout ce que les Argentins peuvent leur opposer (Mirages et Skyhawks). Ceci est quelque peu corrigé par le système de combat aérien qui favorise les Skyhawks auxquels les pilotes britanniques payent, en combat aérien, un très lourd tribut.

Mais aucune règle ne rend compte des handicaps subis par les forces aériennes argentines durant la guerre des Malouines : mauvais entraînement des pilotes, désavantage du point de vue tactique d'appareils combattant à la limite de leur rayon d'action, et lourdement chargés. Ces handicaps furent l'une des raisons pour lesquelles les forces britanniques remportèrent vingt-huit victoires en combat aérien, sans une seule perte. Aucune distinction n'est faite entre les "Sea Harriers" de la Royal Navy et les mêmes avions employés par la R.A.F. comme avions d'attaque au sol. De la même façon, chez les Argentins, il n'y a que des Mirages ou que des Skyhawks. Où sont donc passés les Puccaras des Fuerzas Aeras Argentinas [2], basées sur l'île de Peeble et qui causèrent tant de misères aux troupes de choc britanniques débarquées à San-Carlos ?...

Enfin, j'ai constaté que des événements importants de la guerre des Falklands ont été délibérément ignorés ou traités à la légère. Tel est le cas des opérations des S.A.S. [3], et des S.B.S. [4] qui, par leurs audacieux coups de main, permirent à l'Etat-Major britannique d'obtenir des renseignements sur les défenses du général Menendez, et de les tester. C'est aussi le cas du bombardement stratégique effectué par les Vulcains de la R.A.F. qui secoua pourtant le moral argentin et qui infligea pas mal de dégâts aux avions basés à Goose Green. Le joueur britannique peut tout de même lancer un raid stratégique, mais pour que celui-ci réussisse, il doit obtenir un 12 sur 2 dés (soit une chance sur 36) ; mais il ne peut lancer qu'un seul raid par partie.

Pour la fin, j'ai gardé l'une des plus belles invraisemblances du jeu, qui démontre de façon flagrante le manque total de conscience professionnelle des inventeurs. Tous les navires, du patrouilleur au porte-avions, en passant par les vedettes lance-torpilles et les destroyers, peuvent tirer un nombre illimité de missiles, ce qui est ridicule, vous en conviendrez aisément...

La partie :

Voyons maintenant comment se déroule une partie type. Si *War in the Falklands* était un jeu captivant, on pourrait lui pardonner les quelques imperfections du point de vue réalisme, mais il ne l'est même pas. La victoire appartient au camp qui accumule le plus de points de victoire. Les joueurs obtiennent ces points en occupant les îles et les zones maritimes qui les entourent, ainsi qu'en coulant certains navires ennemis : les porte-aéronefs et les navires d'assaut chez les Britanniques, le "Général Belgrano" chez les Argentins.

Les forces armées argentines occupent déjà les Malouines lorsque la partie commence. Leurs forces aériennes peuvent être basées sur n'importe quel aérodrome contrôlé par des forces amies, y compris sur celui de Goose Green. Vous avez déjà vu décoller un Mirage d'un terrain de golf ! C'est ce que vous simulerez, si vous installez toute votre aviation à Goose Green, car c'est possible dans le jeu ! La flotte argentine se trouve, elle, prudemment rassemblée dans ses ports, attendant que la Task Force britannique pénètre dans la zone des combats ; c'est-à-dire, sur la carte où elle doit obligatoirement apparaître dès le premier tour. Une fois ses navires dans les atterrages des Falklands, le joueur britannique doit d'abord décider s'il a quelque chose à faire en Géorgie du Sud. Les différents navires des

deux camps ne peuvent faire route vers cette île qu'au premier tour et tous ceux qui s'y aventurent doivent y rester pour le reste de la partie. Comme aucun navire argentin n'est initialement présent en Géorgie du Sud, et qu'aucun ne pourra y aller après le premier tour, le joueur anglais n'a qu'à envoyer une petite unité pour que toute l'île retombe entre ses mains. Pas la peine de déranger ne serait-ce qu'un patrouilleur. Je sais, c'est absurde, et contraire aux faits réels : la Royal Navy tira, en Géorgie du Sud, les premiers obus du conflit, et y détruisit un sous-marin argentin. Ensuite, l'île fut utilisée comme base avancée pour l'invasion des Falklands. La Géorgie du Sud tombe très facilement aux mains des forces britanniques, leur permettant d'accumuler à chaque tour 1 point de victoire. Maintenant, que faire des Falklands ! Dès que la Task Force britannique apparaît sur la carte, l'aviation argentine peut l'attaquer, ceci quelle que soit la position des navires anglais ; sans doute avec les deux cents Mirages et Skyhawks alignés le long des fondrières de Goose Green.

Le fait que le rayon d'action de l'aviation argentine soit pratiquement sans limite, rend la stratégie utilisée par les Britanniques, dans la réalité, totalement inopérante. Il ne leur sert à rien de garder leurs porte-avions en réserve et loin du continent d'où décollaient les avions d'assaut argentins.

D'autre part, il est tout aussi inutile que le joueur argentin attende que l'aviation ennemie se soit faite étriller par les défenses anti-aériennes de la Task Force, pour envoyer les transports de troupes à l'assaut du rivage des Malouines (ce que fit l'amiral Woodward), puisque vous devez les placer, comme tous les autres navires, sur la carte dès le premier tour.

Aucun avantage n'est fourni au joueur britannique qui, astucieusement, enverrait ses destroyers et frégates "attendrir" les défenses terrestres argentines. Les règles interdisent formellement tout bombardement des côtes par la Royal Navy. Mais, me direz-vous, que doit faire l'amiral britannique ? A vrai dire, pas grand chose. La seule possibilité intéressante qui lui soit offerte est de rassembler toute sa flotte sous la protection des Harriers, et de naviguer tranquillement vers Port Stanley. Cette disposition de combat est la seule capable de dissuader l'aviation argentine de lancer ses attaques.

L'Etat-Major argentin n'a pas plus de choix que l'Amirauté britannique. Il n'a aucun intérêt à laisser son aviation sur ses terrains. Si elle attaque immédiatement, elle pourra effectuer deux passages sur la flotte ennemie avant que celle-ci ne commence à débarquer des troupes. Mais quels objectifs choisir dans l'Armada britannique ? Les avions argentins devront d'abord échapper aux Harriers, et ce n'est qu'après avoir payé leur tribut à l'aviation embarquée ennemie, qu'ils pourront choisir d'attaquer n'importe lequel des navires anglais. Le joueur britannique ne peut même pas protéger ses bâtiments les plus importants avec ses destroyers et ses frégates, navires dont pourtant la principale mission est de servir d'écran.

Dans le jeu, trois objectifs s'offrent donc aux assauts des forces aériennes argentines :

a. détruire autant de frégates et de destroyers que possible,
b. couler les deux porte-aéronefs ennemis,
c. anéantir les transports de troupes britanniques.

L'option *a.* peut être choisie si vous voulez réduire la flotte britannique avant de l'affronter dans une bataille navale. Mais si vous vous acharnez sur les bâtiments d'escorte, les troupes anglaises risquent tout de même de débarquer sur les îles ; et de toute façon, les Harriers voleront toujours, les porte-aéronefs ennemis étant intacts. C'est donc la dernière alternative à choisir.

L'option *b.* est sûrement meilleure : elle laisse les soldats britanniques atteindre le rivage, mais prive les Harriers de leurs bases flottantes, laissant ainsi à l'aviation argentine la possibilité d'intervenir dans la bataille terrestre qui se développera une fois que les Anglais auront entrepris la reconquête des îles.

L'option *c.* est tout aussi viable pour des raisons évidentes ; et il est bien difficile de choisir entre *b.* et *c.*

Lors de la seule partie que j'ai disputée, les Fuerzas Aeras Argentinas furent lancées sur les porte-avions et sur "L'Atlantic Conveyor", coulant ces trois bâtiments, mais au prix de pertes prohibitives.

Comme aucune règle ne prévoit la reddition des forces terrestres argentines occupant les Malouines, il est probable que le joueur argentin se défendra jusqu'au dernier pion. Mais quelle que soit son habileté, il est fort possible que les îles soient reconquises, ceci après une orgie de jets de dés. Le système de combat terrestre fondé sur le jet de dés ne laisse que très peu de place à la manœuvre.

Une fois les îles réoccupées par les troupes du Royaume-Uni, et l'aviation argentine décimée, le joueur argentin n'a plus qu'à jouer sa dernière carte : sa flotte. Dans le conflit réel, Galtieri a hésité à lancer les bâtiments argentins dans une démonstration aussi dangereuse qu'inutile, politiquement et stratégiquement parlant. Mais, dans le jeu, aucune disposition n'empêche le joueur argentin de jeter ses navires contre la flotte ennemie, dans une attaque suicide destinée à contrôler les atterrages des îles ; ce qui lui fournira des points de victoire. Le porte-avion argentin restera probablement au port, car il ne peut être d'aucune utilité dans la bataille navale qui s'ensuivra. Le reste de la flotte, "Général Belgrano" en tête, partira en découche avec la Task Force ennemie, dans l'espoir qu'à l'issue du combat, il ne restera qu'une frégate argentine à flot. Ceci est très important, puisque même les bâtiments de plus faible tonnage peuvent contrôler un espace maritime de plusieurs centaines de miles marins.

J'avais déjà été échaudé par les productions de My Fair Games, notamment par leur *Red Star Falling,* mais ce n'était qu'un micro-game, et j'espérais trouver mieux avec *War in the Falklands.* Hélas, ce n'est ni un jeu de simulation, ni un jeu tout court.

Les seules impressions que j'en garde sont celles d'un travail bâclé, et d'un abominable système de combat qui enlève à la partie tout dynamisme et qui la transforme en partie de 4-2-1. Bref, un conseil, si vous voulez un jeu sur la récente guerre des Malouines, attendez celui de Lightfoot Games... il doit arriver en France, et n'achetez surtout pas celui-ci... ni même vous le faire offrir !



Pour ceux qui désireraient s'informer sur la guerre des Malouines, voici deux magazines qui ont abordé soit le conflit, soit les problèmes que pose la guerre navale moderne :

— *Connaissance de l'Histoire* N° 49 - Novembre 1982.

— *Science et Vie* N° 778 - "La leçon d'électronique de la guerre des Malouines".

Enfin, les lecteurs qui auraient envie de développer leur propre jeu de simulation sur la guerre des Falklands trouveront dans les ouvrages suivants, des renseignements sur les matériels engagés durant ce conflit :

— Encyclopédie des Avions de Combat. Ed. Elsevier.

— Encyclopédie des Navires de Combat. Ed. Elsevier.

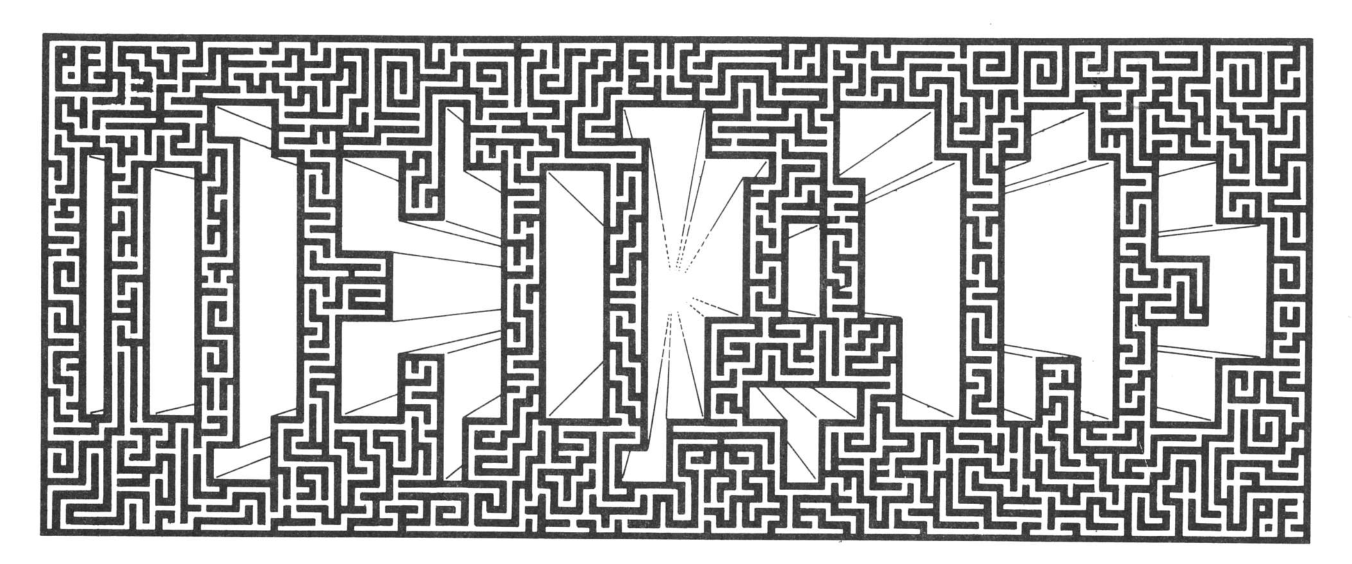
— Annuaire Jane's des Navires de Combat.

Frédéric Armand.

---

(1) S.S.M. : Missiles-Surface-Surface.
(2) Forces Aériennes Argentines.
(3) Spécial Air Service. — (4) Spécial Boat Service. Tous deux des commandos britanniques.

...un programme pour ZX 81 (16K)



BEAUCOUP de jeux sur ordinateur proposent une aventure au sein d'un labyrinthe plus ou moins étendu : son ampleur dépendant essentiellement de la mémoire qui lui est accordée et de sa forme de gestion. Dans notre dernier jeu pour ZX-81 "Opération Sescuballi", 81 salles (9 × 9) étaient gérées avec leur description, objets, portes, éclairage... par une réserve de mémoire plus ou moins bien protégée...

Cette fois, nous vous proposons dans un programme de 13,4 Ko un labyrinthe de 7 560 pièces. Mais la surface de jeu en elle-même est infinie, vous passerez facilement de la pièce 7 560 à la n° 1, ou encore de la 1 à la 7 471 : le labyrinthe initial mesurant 90 pièces sur 84.

Comment est-il géré ? simplement ! Chaque octet de la mémoire inaltérable (MEM ou ROM) est utilisé comme une chambre, son code (Ø à 255) décrit la composition de la pièce, et la somme de deux octets désigne par pair un passage, par impair un mur. Le labyrinthe est donc immuable, avec ses 256 combinaisons de descriptions vous n'êtes pas prêt de reconnaître un chemin déjà parcouru antérieurement.

Comment en sortir puisqu'il est indéfini ? Ça, on ne vous le dira pas ! Il est évident que vous allez – peut-être – rencontrer la réponse en tapant le programme, mais en plein feu de l'action, vous n'aurez guère d'indices pour distinguer l'une des sept sorties qui sont à votre disposition. A votre demande, un plan général vous indiquera leur position et la vôtre, mais vous vous apercevrez que même grâce à ce plan, ce n'est pas évident. Il suffit de... mais jetez plutôt un coup d'œil à la ligne 888Ø, tout y est dit !

Des objets, des coffrets de diamants, des victuailles, des passages souterrains, voilà ce qui vous attend ; mais attention, soyez sur vos gardes, certaines pièces réagissent à votre présence, et de façons plus ou moins amicales. Le clavier souffrira peut-être un peu sous vos doigts, car votre destin se jouera entre vos réflexes et votre analyse de la situation.

Au départ du jeu, vous choisissez votre personnage : force, intellect et endurance sont choisis aléatoirement ; si le tirage vous convient, tapez une touche, votre coefficent de dextérité sera en fonction de ce réflexe. Ensuite, grâce au programme en langage machine, vous bénéficierez d'une rapidité graphique pour le plan de la pièce, le plan général, et les inversions vidéo. La liste des ordres acceptés s'affichera et seule l'initiale de l'ordre est attendue (donc pas de coup fourré pour la sortie...).

Si au bout de deux mois vous n'en êtes toujours pas sorti, vous pourrez toujours envoyer un message au journal, nous, nous avons le plan de ce dédale.

Programmation

Tout d'abord, sachez que ce programme peut être accepté par un logiciel "Fast Load Monitor", ce qui est appréciable pour les sauvegardes rapides ; le jeu, affichage et variables compris ne dépassant pas les 13 860 octets accordés ; de plus il peut être démarré par – RUN –.

Tapez le petit programme (lignes 1 à 7Ø), il y a 284 codes à entrer ; à la fin, il se liste automatiquement et la ligne 1 aura changé d'aspect et de numéro. Le – POKE 1651Ø – évite toute fausse manœuvre d'effacement de cette précieuse ligne. Pour contrôler le bon fonctionnement de la routine, tapez – RAND USR 16518 – un carré noir doit apparaître ; – RAND USR 16528 – il ne doit rien se passer, et – RAND USR 16644 – un carré noir doit clignoter. Sinon, je vous conseille de recommencer... Bien sûr, si vous bénéficiez d'un "Dumping", profitez-en, entrez les codes en hexa, c'est plus sûr.

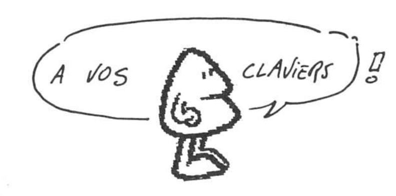
Ensuite, vous pouvez entrer le grand programme par dessus le premier, vous en aurez à peu près pour trois heures avec l'entrée des codes ; nous avons relu et retapé ce listing par acquis de conscience. Faites attention toutefois entre les Ø (zéro), les Q (lettre) et les O (lettre) ; passez en "Fast" pour certaines lignes (regardez les 98Ø à 1Ø1Ø). Pour la 8 ØØØ, les rectangles sont à considérer comme des caractères carrés.

Pour ce qui est du jeu, certaines temporisations pourront être écourtées en tapant une touche ; pour se déplacer, utilisez les touches fléchées (sans Shift) ; et si vous désirez abandonner (un peu de courage !), vous pourrez répondre à "Que faites-vous ?", par un – Break – catégorique, le programme s'étonnera alors de cette initiative et vous demandera confirmation.

DÉTAIL IMPORTANT : puisque la touche Break est partiellement annihilée, il est fort déconseillé de démarrer le programme en régime – FAST –, il tournera, oui, mais bien trop vite pour le freiner...

Conseil de dernière minute... Si vous venez de jeter le dernier objet en votre possession, n'essayez pas de jeter à nouveau quelque chose, si vraiment vous n'aviez plus rien à jeter, vous auriez du mal à sortir de cette impasse ! □

Philippe Fassier.




```
--------------------------------
   1 REM XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXX
  10 FOR N=16514 TO 16797
  20 INPUT A
  30 PRINT AT 0,0;A;"   "
  40 POKE N,A
  50 NEXT N
  60 POKE 16510,0
  70 LIST
```

```
--------------------------------
codes à entrer un à un.
s'affiche le dernier code entré.

  0-  0-  0-  0- 33-195- 64- 54-
 62- 35- 54-128- 24-  8- 33-195-
 64- 54-126- 35- 54-  0- 33-130-
 64- 62- 31-205-207- 64- 33-132-
 64- 62- 21-205-207- 64- 33- 33-
  0-  6-  0- 58-131- 64- 79-167-
237- 66-235-213-205-226- 64-209-
 58-133- 64- 71- 72- 58-131- 64-
 71-  0-  0-174-119- 35- 16-249-
 25- 65- 16-240-201-190- 48-  1-
119- 60-150- 35-190- 48-  1-119-
 62-  0-190- 32-  2- 54-  1-201-
 33-132- 64- 94- 22-  0-  6-  5-
203- 35-203- 18- 16-250-123-134-
 95- 48-  1- 20- 43- 43-123-134-
 95- 48-  1- 20- 19- 42- 12- 64-
 25-201- 33-130- 64- 62- 31-190-
 48-  1-119- 35- 35- 62- 21-190-
 48-  1-119-205-226- 64-203-126-
 32-  4- 30-  0- 24- 19- 30-  1-
  1-  9-100-203-190- 58- 37- 64-
254-255- 32- 24- 16-247- 13- 32-
244-  1-  9-100-203-254- 58- 37-
 64-254-255- 32-  7- 16-247- 13-
 32-244- 24-220-213-237- 75- 37-
 64-185- 32-212-229-205-189-  7-
126-  6-  0- 79-225-209- 58- 37-
 64-254-255- 32-249-123-254-  0-
 40-  3-203-254-201-203-190-201-
 16- 86- 29- 30- 33- 52- 42- 21-
 65- 68- 70- 88- 71- 45-201-  0-
 32-  0- 22- 20- 12-  0- 12- 24-
  4-  4-  4- 25-  2-  1-  3- 25-
  2-  8-  3- 28-  3-  5-  2- 21-
  3-  5-  2-  0- 20-  0- 12-  0-
 32- 12- 10-201-
--------------------------------
```

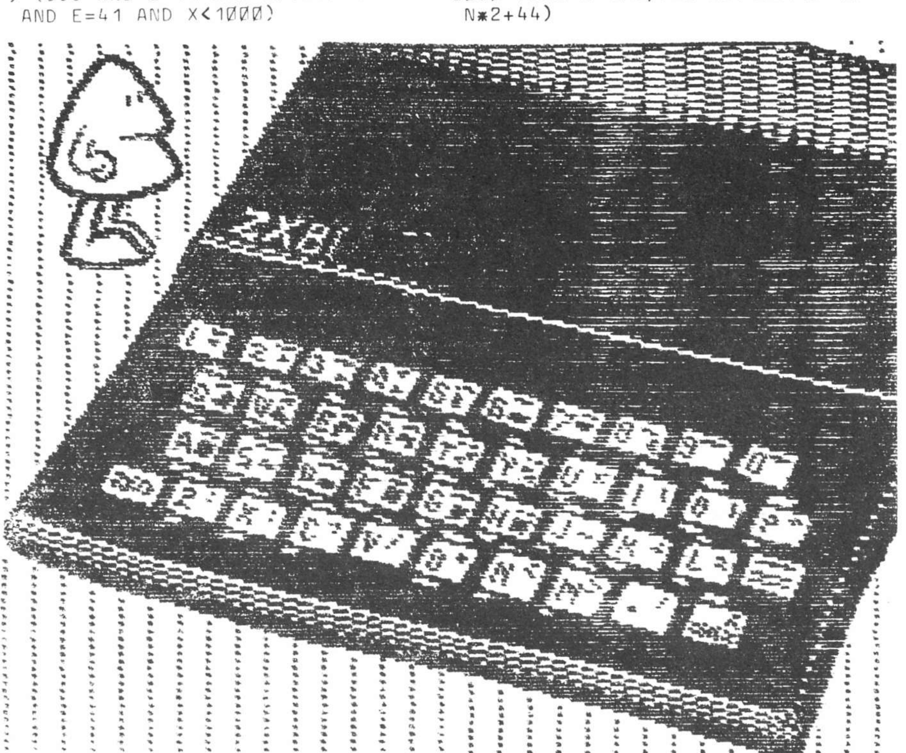
```
--------------------------------
   0 REM     5?RNDQY7Q■/■5?RNDQR
NDY3LN INT RND5■RNDY+LN INT RND5
5 ■ U■RND?B GOSUB PI FOR STR$ LN
 LLIST RNDSGN U■RND??U■RND?  I?7
( RAND ;INKEY$( LIST TAN YK■?W■7
YK■?Y Y4■Q■TAN 5■RND?- ■■ACS 7AC
S >( IF ?■?K■=FF?■?K■=<E£RND;TAN
 5■RNDY3YK■?77Y+YK■?LN LLIST RND
ACS <2■■■?ACS YU9RND RETURN COPY
 4/( RUN $4 POKE ■■?ACS RETURN U
9RND RETURN COPY 4■( RUN $4 POKE
 />=STR$ GOSUB ?9RNDT4USR FAST L
N X■U9RND RETURN COPY 4 RAND ? R
ETURN  C■ACS RETURN TAN ACS YTAN
 (?1250E+INKEY$????HTAN  4 -=£ £
/■■■;■■;■■0■■+■■ = £ 4£■TAN
   2 RAND
   5 GOTO 8000
  10 IF A THEN GOSUB 70
  20 LET E=USR 16518
  30 RETURN
  40 IF A THEN GOSUB 70
  50 LET E=USR 16528
  60 RETURN
  70 FOR N=Q TO 3
  75 POKE S+N,PEEK (16757+N+4*A)
  80 NEXT N
  85 RETURN
  90 IF L<(400-F(3)*15) THEN GOT
O 9160
  92 IF X=Y AND P>10 THEN PRINT
AT 19,Q;"VOUS ETES DANS LA PIECE
 D ENTREE"
  95 RETURN

 370 NEXT N
 372 IF NOT P THEN RETURN
 375 PRINT AT 7,14;X;AT 8,14;P;A
T 9,14;(STR$ U AND U);AT 10,14;(
STR$ O AND O)
 380 IF NOT O THEN RETURN
 385 POKE S,1
 390 POKE S+2,10
 400 LET E=USR 16644
 410 IF E<>38 THEN RETURN
 420 LET A=8
 430 GOSUB 40
 440 PRINT AT 1,Q;
 450 FOR N=1 TO 10
 460 IF Z(N) THEN PRINT " ";N;"
-";A$(N)
 470 NEXT N
 480 GOSUB 10
 490 FOR N=Q TO 300-(F(4)*20)
 500 IF INKEY$<>"" THEN RETURN
 510 NEXT N
 520 RETURN
 530 POKE S,V
 540 POKE S+2,W
 550 LET E=USR 16644
 560 FOR N=1 TO LEN T$
 570 IF CHR$ E=T$(N) THEN RETURN

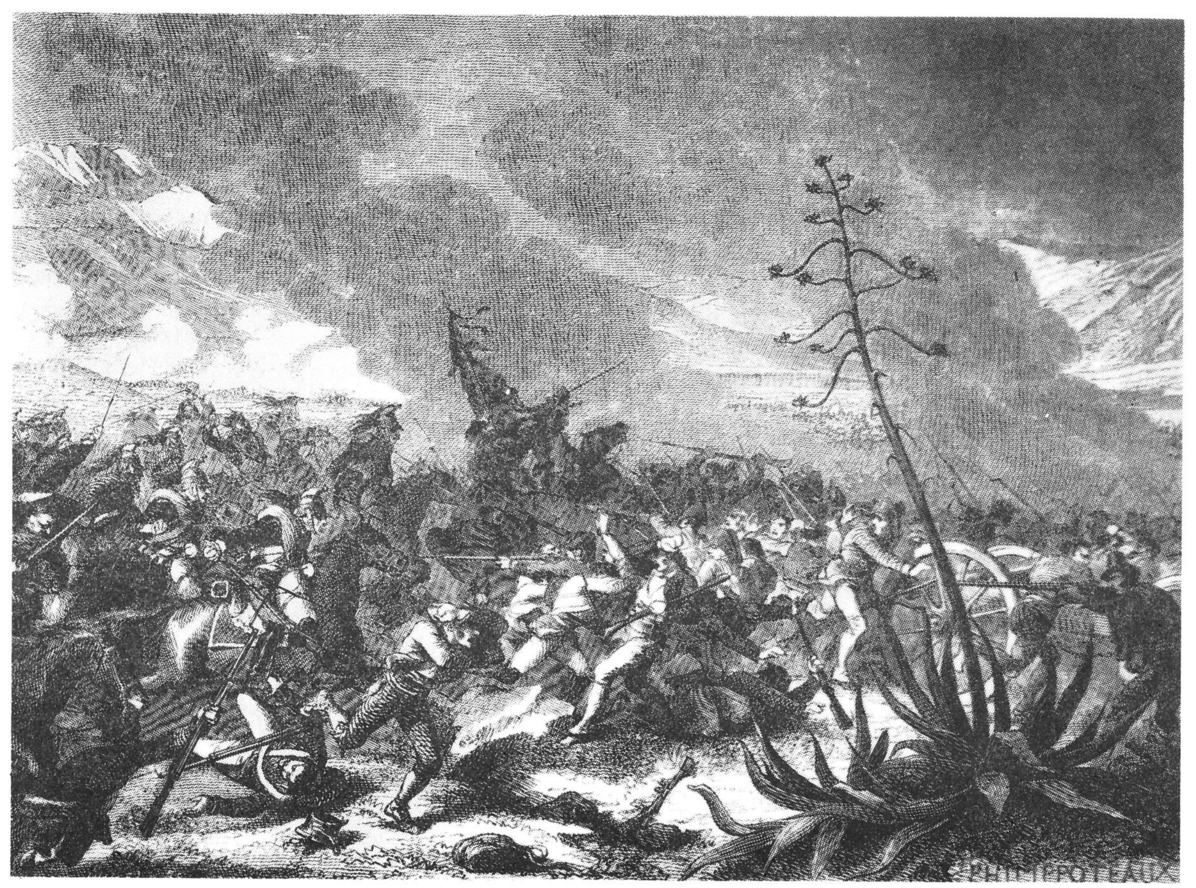
 580 NEXT N
 590 GOTO 550
 600 LET A=Q
 610 LET A=(H AND (E=35 AND PN))
+(B AND (E=34 AND PS))+(G AND (E
=33 AND PO))+(D AND (E=36 AND PE
))
 620 IF NOT A THEN GOTO 970
 630 LET I=Q
 640 PRINT AT Q,Q;O$(1,2 TO );"
";("HAUT" AND E=50);("BAS" AND E
=41);("NORD" AND A=H);("SUD" AND
 A=B);("OUEST" AND A=G);("EST" A
ND A=D)
 650 LET L=L-INT (25-(F(3)+F(1)/
3))
 660 LET P=P+1
 670 LET X=A
 680 LET A=9
 690 GOSUB 40
 700 GOSUB R
 710 GOSUB R+R
 720 GOSUB 90
 730 LET C=Q
 740 LET K=Q
 750 LET PP=Q
 760 LET PM=Q
 770 LET T$=" IGR"
 780 FOR A=8 TO 9
 790 GOSUB 40
 800 NEXT A
 810 PRINT AT 13,Q;
 820 LET V$=("00"+STR$ (PEEK X))
(LEN STR$ (PEEK X) TO )
 830 LET U$=""
 840 IF NOT U THEN LET V$( TO 2)
="09"
 850 GOTO 1000+(VAL V$(1)*R)+(R
AND V$="083")
 860 IF NOT C THEN LET T$=T$+"56
78"
 870 PRINT AT Q,Q;
 880 FOR M=1 TO 11
 890 FOR N=1 TO LEN T$
 900 IF O$(M,1)=T$(N) THEN PRINT
O$(M,2 TO )
 910 IF INKEY$<>"" THEN GOTO 940
 920 NEXT N
 930 NEXT M
 940 PRINT AT 11,Q;B$(1)
 950 LET V=16
 960 LET W=11
 970 GOSUB 530
 980 GOTO 970+(8230 AND NOT E)+(
20 AND (E>32 AND E<37))+(20 AND
(E>40 AND E<56))
 990 GOTO 3000+(40 AND E=46)+(10
0 AND E=53)+(200 AND E=47)+(400
AND E=52)+(600 AND E=51)+(770 AN
D (E=50 OR E=41))+(2000 AND E=44
)+(810 AND E=55)+(850 AND E=43)
1000 LET PP=(PEEK X+PEEK (X+999-
(T AND X>6561)))/2-INT ((PEEK X+
PEEK (X+999-(T AND X>6561)))/2)=
Q
 100 LET H=X-90+(T AND X-90<Q)
 105 LET B=X+90-(T AND X+90>T)
 110 LET D=X+1-(T AND X+1>T)
 115 LET G=X-1+(T AND NOT X-1)
 120 LET PN=(PEEK X+PEEK H)/2-IN
T ((PEEK X+PEEK H)/2)=Q
 125 LET PS=(PEEK X+PEEK B)/2-IN
T ((PEEK X+PEEK B)/2)=Q
 130 LET PE=(PEEK X+PEEK D)/2-IN
T ((PEEK X+PEEK D)/2)=Q
 135 LET PO=(PEEK X+PEEK G)/2-IN
T ((PEEK X+PEEK G)/2)=Q
 140 LET P$=STR$ PN+STR$ PS+STR$
 PE+STR$ PO
 145 RETURN
 150 FOR N=3 TO LEN U$
 155 PRINT AT VAL U$( TO 2),N-3;
U$(N)
 160 IF C AND (INKEY$<>"F" AND I
NKEY$<>"R") THEN NEXT N
 165 IF NOT C AND INKEY$="" THEN
 NEXT N
 170 RETURN
 200 LET A=2
 210 GOSUB 40
 220 FOR A=2 TO 3
 230 GOSUB 10
 240 IF C THEN RETURN
 250 NEXT A
 260 FOR A=4 TO 7
 270 IF VAL P$(A-3) THEN GOSUB 1
0
 280 NEXT A
 290 PRINT AT 13,1;
 295 RETURN
 300 LET A=(1 AND M=15.5)+(8 AND
M<>15.5)
 305 GOSUB 40
 310 LET A=Q
 315 POKE S,Q
 320 POKE S+1,13
 325 POKE S+2,Q
 330 POKE S+3,8+(2 AND P)+(1 AND
U)+(1 AND O)
 335 PRINT AT 1,Q;" ENTREE     ="
,," VIE        =",," FORCE      ="
,," INTELLECT =",," ENDURANCE ="
,," DEXTERITE =",,(" POSITION  =
" AND P),,(" DEPLACEM. =" AND P)
,,(" TRESORS   =" AND U),,(" ACC
ESS.   =" AND O)
 340 GOSUB 10
 345 IF M=15.5 THEN RETURN
 350 PRINT AT 1,14;Y
 355 PRINT AT 2,14;L
 360 FOR N=1 TO 4
 365 PRINT AT N+2,14;F(N)

1010 LET PM=(PEEK X+PEEK (X-999+
(T AND X<999)))/2-INT ((PEEK X+P
EEK (X-999+(T AND X<999)))/2)=Q
1020 IF PP THEN PRINT "IL Y A UN
E OUVERTURE AU PLAFOND."
1030 IF PM THEN PRINT "IL Y A UN
 SOUTERRAIN."
1040 LET T$=T$+("D" AND PM)+("M"
AND PP)
1050 GOTO 1200
1100 LET U$="21LES MURS DE LA PI
ECE "
1110 LET C=Q+(1 AND VAL V$(2)+VA
L V$(3)>6)+(1 AND VAL V$(2)+VAL
V$(3)>12)
1120 IF V$="083" THEN LET C=2
1130 LET U$=U$+("SONT MUETS." AN
D NOT C)+("SE FERMENT." AND C=C=
C)+("SE FENDENT." AND C=2)
1140 LET T$=T$+("F" AND C)
1200 IF NOT PP AND NOT PM AND NO
T VAL P$ THEN GOTO    8900
```

```
1210 LET Z(11)=VAL V$(2)+1
1220 IF NOT U THEN LET Z(11)=7
1230 IF NOT Z(Z(11)) THEN PRINT
"IL Y A ";A$(Z(11))
1240 IF VAL V$(3)<6 THEN PRINT "
IL Y A ";C$(VAL V$(3)+1)
1250 LET T$=T$+("P" AND (NOT Z(Z
(11))) AND U AND (O<4 OR (O<6 AN
D Z(3))))+("O" AND Z(11)=7)+("N"
 AND VAL V$(3)<7)+("J" AND O)
1260 LET J=INT (RND*(VAL V$(3)+1
*10*VAL V$(2)-(F(2)+F(3))))
1270 LET M=INT (RND*(F(2)*2)+1)
1280 LET K=(INT (-RND*1000) AND
M<F(2))+(INT (RND*30)+10 AND M>=
F(2))
1290 IF U$="" THEN GOTO 860
1300 GOSUB 150
1310 GOTO 860+(460 AND C=C=C AND
 N>=LEN U$-F(4))+(460 AND C=2 AN
D N>=LEN U$+F(4))+(540 AND C=2 A
ND N<LEN U$)
1320 LET U$="21LA PIECE VOUS ETO
UFFE PEU A PEU."
1330 IF C=2 THEN LET U$="21LES F
ENTES LAISSENT VENIR UN GAZ"
1340 GOSUB 150
1350 IF N<LEN U$-F(4) THEN GOTO
940
1360 LET L=L-(F(4)*10)-(O*3)
1370 GOTO 860+(8100 AND (C=1 OR
(C=2 AND V$<>"083")))
1400 LET L=L-(F(2)*10)-(O*3)
1410 GOTO 860
2000 LET E=3
2010 GOTO 2070
2020 LET E=4
2030 GOTO 2070
2040 LET E=5
2050 GOTO 2070
2060 LET E=6
2070 PRINT AT 11,Q;B$(E)
2080 FOR N=Q TO 25-F(4)
2090 IF INKEY$="" THEN NEXT N
2100 RETURN
3000 LET V=11
3010 LET W=Q
3020 PRINT AT Q,Q;O$(1,2 TO )
3030 GOTO 600+(370 AND (E=35 AND
 NOT PN) OR (E=34 AND NOT PS) OR
 (E=36 AND NOT PE) OR (E=33 AND
NOT PO))
3040 GOSUB 300
3050 LET A=8
3060 FOR N=Q TO 300-(F(4)*20)
3070 IF INKEY$="" THEN NEXT N
3080 GOSUB 40
3090 GOTO 870
3100 IF C THEN GOTO 1320
3110 GOTO 3120+(40 AND (NOT U OR
 Z(11)>7 OR Z(Z(11)) OR (O>3 AND
 NOT Z(4)) OR O>6))
3120 LET Z(Z(11))=1
3130 LET O=O+1
3140 GOSUB 2000
3150 GOTO 940
3160 GOSUB 2040
3170 GOTO 940
3200 LET A=8
3210 GOSUB 40
3220 PRINT AT 11,Q;B$(2)
3230 GOSUB 440
3240 POKE S,16
3250 POKE S+2,11
3260 LET E=USR 16644
3270 IF E<29 OR E>37 THEN GOTO 3
260
3280 IF NOT Z(E-28) THEN GOTO 32
60
3290 LET O=O-1
3300 LET Z(E-28)=Q
3310 IF C=1 AND Z(E-28)<5 OR Z(E
-28)>6 THEN GOTO 1320
3320 LET A=8
3330 GOSUB 40
3340 IF NOT C THEN GOTO 870
3350 LET M=INT (RND*(F(2)+F(3)+F
(4)))
3360 IF M<(F(2)+F(3)+F(4))/2 THE
N GOTO 1320
3370 GOTO 870
3400 IF NOT P OR (VAL V$(3)>F(1)
 AND NOT Z(2) AND U) THEN GOTO 3
540
3410 GOTO 3420+(140 AND I)+(120
AND NOT I AND NOT U AND K<Q)+(40
 AND NOT I AND U AND K<Q)
3420 PRINT AT 21,Q;"IL Y A "+STR
$ K+" DIAMANTS A L INTERIEUR"
3430 LET U=U+K
3440 LET I=U=U
3450 GOTO 940
3460 PRINT AT 18,Q;"LE COFFRET E
XPLOSE...          "
3470 LET L=L+K
3480 GOSUB 90
3490 IF RND>.75 THEN GOTO 940
3500 PRINT AT 19,Q;"APRES UN MOM
ENT D""EVANOUISSEMENT"
3510 PRINT AT 20,Q;"VOUS VOUS RE
TROUVEZ AUTRE PART. "
3520 LET X=INT (RND*T-R-R)+R
3530 GOTO 700
3540 GOSUB 2060
3550 GOTO 940
3560 GOSUB 2020
3570 GOTO 940
3600 GOTO 3610-(2290 AND C)-(50
AND NOT C AND NOT J AND NOT Z(5)
)+(80 AND NOT C AND NOT J AND Z(
5))
3610 LET L=L+J
3620 IF J>Q THEN GOTO 366
3630 PRINT AT 21,Q;"PLUTC
EE CETTE NOURRITURE."
3640 LET J=Q
3650 GOTO 940
3660 LET J=Q
3670 GOSUB 2000
3680 GOTO 940
3690 IF RND>.5 THEN GOTO 3730
3700 LET F(1)=F(1)+1
3710 PRINT AT 21,Q;"CETTE FIOLE
VOUS REND PLUS FORT."
3720 GOTO 940
3730 PRINT AT 20,Q;"LE CONTENU D
E LA FIOLE VOUS      REND MALADE.
..                      "
3740 LET L=L-1000
3750 GOSUB 90
3760 GOTO 940
3770 IF C THEN GOTO 1320
3780 GOTO 3540+(250 AND E=41 AND
 (Z(2) OR Z(3)))+(250 AND E=50 A
ND Z(11)=10)
3790 LET A=X+(999 AND E=50 AND X
<6562)-(6561 AND E=50 AND X>6561
)-(999 AND E=41 AND X>999)+(6561
 AND E=41 AND X<1000)
3800 GOTO 640
3810 IF C AND V$<>"083" THEN GOT
O 1320
3820 IF V$ ="083" THEN GOTO 8880
3830 GOSUB 2000
3840 GOTO 940
3850 IF NOT C THEN GOTO 3900
3860 LET C=Q
3870 LET T$=" IG5678"
3880 GOSUB 2000
3890 GOTO 940
3900 GOSUB 2040
3910 GOTO 940
5000 LET A=1
5010 GOSUB 40
5020 FOR N=1 TO 4
5030 POKE S-1+N,VAL S$ (N*2-1 TO
N*2)
5040 NEXT N
5050 LET A=Q
5060 GOSUB 10
5070 FOR N=5 TO 8
5080 POKE S-5+N,VAL S$ (N*2-1 TO
N*2)
5090 NEXT N
5100 LET V=INT ((X-1-(INT ((X-1)
/90))*90)/90*44+2)
5110 LET W=INT ((85-(INT ((X-1)/
90)+1))/85*40)+2
5120 FOR N=17 TO 41 STEP 4
5130 UNPLOT VAL S$(N TO N+1),VAL
 S$ (N+2 TO N+3)
5140 NEXT N
5150 FOR N=Q TO 280-(F(4)*20)
5160 PLOT V,W
5170 UNPLOT V,W
5180 IF INKEY$ ="" THEN NEXT N
5190 GOSUB 40
5200 LET A=1
5210 GOSUB 40
5220 GOTO 710
8000 PRINT AT 7,19;"
"
8010 LET S$="002400220122012012
2418042526333334044119440703250
70813060008"
8020 LET S=16514
8030 LET Q=0
8040 LET T=7560
8050 LET R=100
8060 FOR N=1 TO 4
8070 POKE S-1+N,VAL S$(N*2+43 TO
 N*2+44)
```



```
8190 LET F(2)=R*R-INT (RND*999)
8200 LET M=M-.5
8210 IF M<=9 THEN RUN
8220 FOR N=3 TO 5
8230 LET F(N)=INT (RND*M)+1
8240 NEXT N
8250 FOR N=1 TO 5
8260 PRINT AT N,14;F(N);"  "
8270 NEXT N
8280 FOR N=12 TO Q STEP -1
8290 PRINT AT 8,N;"▄"
8300 IF INKEY$<>"" THEN GOTO 834
0
8310 NEXT N
8320 PRINT AT 8,Q;"                  "
8330 GOTO 8170
8340 LET F(6)=N+1
8350 PRINT AT 6,14;F(6)
8360 FOR N=1 TO 4
8370 POKE S-1+N,VAL S$(N*2+51 TO
 N*2+52)
8380 NEXT N
8390 LET A=Q
8400 GOSUB 10
8410 LET X=F(1)
8420 LET Y=X
8430 LET L=F(2)
8440 FOR N=1 TO 4
8450 LET F(N)=F(N+2)
8460 NEXT N
8470 DIM Z(11)
8480 DIM A$(10,15)
8490 LET A$(1)="UNE LAMPE"
8500 LET A$(2)="UN MARTEAU"
8510 LET A$(3)="UNE CORDE"
8520 LET A$(4)="UN GRAND SAC"
8530 LET A$(5)="UNE FIOLE"
8540 LET A$(6)="UN RAT MORT"
8550 LET A$(7)="UN COFFRET CLOS"
8560 LET A$(8)="UN ESCABEAU"
8570 LET A$(9)="UN FAUTEUIL"
8580 LET A$(10)="UNE TABLE"
8590 DIM O$(11,11)
8600 LET O$(1)="5>DIRECTION"
8610 LET O$(2)="IINFOS"
8620 LET O$(3)="GG PLAN GEN"
8630 LET O$(4)="DDESCENDRE"
8640 LET O$(5)="MMONTER"
8650 LET O$(6)="RRESTER"
8660 LET O$(7)="FFUITE"
8670 LET O$(8)="PPRENDRE"
8680 LET O$(9)="JJETER"
8690 LET O$(10)="OOUVRIR"
8700 LET O$(11)="NNUTRITION"
8710 DIM B$(6,17)
8720 LET B$(1)="QUE FAITES-VOUS
?"
8730 LET B$(2)=" QUE JETEZ-VOUS
?"
8740 LET B$(3)="D""ACCORD..."
8750 LET B$(4)="IMPOSSIBLE..."
8760 LET B$(5)="INUTILE..."
8770 LET B$(6)="TROP DIFFICILE..
."
8780 DIM C$(6,15)
8790 LET C$(1)="UN POT D""HUILE"
8800 LET C$(2)="UN BOUT DE PAIN"
8810 LET C$(3)="UN CAMEMBERT"
8820 LET C$(4)="UNE POMME"
8830 LET C$(5)="UN GATEAU"
8840 LET C$(6)="UN SAUCISSON"
8850 LET I=Q
8860 LET C=Q
8870 GOTO 700
8880 PRINT AT 18,Q;"BRAVO, POUR
VOTRE PERSPICACITE  VOUS AVEZ DE
JOUE LE LABYRINTHE"
8890 GOTO 8970
8900 LET A=9
8910 GOSUB 40
8920 PRINT AT 13,Q;"VOUS ETES EN
FERME A TOUT JAMAIS."
8930 FOR N=Q TO R
8940 IF INKEY$="" THEN NEXT N
8960 PRINT AT 15,1;"DESOLE... VO
US ETES CONSIDERE  COMME MORT..
.";AT 18,1;"LE LABYRINTHE A GAGN
E..."
8970 GOSUB 300
8980 FOR N=Q TO R+R
8990 IF INKEY$="" THEN NEXT N
9000 LET A=1
9010 GOSUB 40
9020 GOSUB 9500
9030 PRINT AT 11,12;"ENCORE ?"
9040 IF INKEY$="O" THEN RUN
9050 IF INKEY$<>"N" THEN GOTO 90
40
9060 PRINT AT 11,12;"DOMMAGE."
9070 GOSUB 9500
9080 PRINT AT 11,0;"DESIREZ-VOUS
 UN ENREGISTREMENT ?"
9090 IF INKEY$="N" THEN STOP
9100 IF INKEY$<>"O" THEN GOTO 90
90
9110 PRINT "TAPEZ (S)"
9120 CLEAR
9130 IF INKEY$<>"S" THEN GOTO 91
30
9140 SAVE "DEDALE"
9150 RUN
9160 IF L<1 THEN GOTO 8960
9170 PRINT AT 18,Q;" ATTENTION,
VOUS ETES FATIGUE."
9180 RETURN
9200 LET A=1
9210 GOSUB 40
9220 PRINT AT Q,20;"VOUS";AT 1,2
0;"ABANDONNEZ";AT 2,20;"VRAIMENT
 ?"
9230 IF INKEY$="O" THEN GOTO 900
0
9240 IF INKEY$<>"N" THEN GOTO 92
30
9250 GOTO 710
9500 FOR N=Q TO 11
9510 POKE S,N
9520 POKE S+1,32-N*2
9530 POKE S+2,N
9540 POKE S+3,23-N*2
9550 LET E=USR (S+4)
9560 NEXT N
9570 RETURN
```



Medellin

LE 28 mars 1809, le maréchal Victor, ayant franchi la Guadiana à Medellin, se trouve face à l'armée espagnole de la Cuesta. Ce général, qui affectait sur ses compagnons d'armes, une supériorité concédée par les malheurs des autres généraux de la Péninsule, ne pouvait reculer plus longtemps sans être mis au niveau de ceux qu'il méprisait. D'ailleurs, un recul découvrait Séville capitale de l'insurrection, dernier asile de la fidélité espagnole. Confiant en sa supériorité numérique (30 à 40.000 hommes pour environ 16.000 Français et alliés), posté dans une position avantageuse, la Cuesta livra bataille. Malheureusement, son aile gauche ne tînt pas une heure devant les dragons de Latour-Maubourg, l'offensive de son aile droite resta inefficace face aux charges de la cavalerie légère de Lasalle, ce qui permit à l'aile droite française de se rabattre sur l'ennemi et de détruire cette armée espagnole si confiante en ce début de journée.

Medellin fut, pour les Espagnols, l'une des batailles les plus sanglantes, les diverses sources donnent 12 à 16.000 tués pour 3 à 400 Français. Il paraît même que la division Lasalle, qui reçut tout le choc de l'aile droite ennemie, n'eut que trois cavaliers tués. Le soir de cette bataille, alors que la Cuesta ne put réunir un seul bataillon, Victor enfin confiant, écrivit au roi Joseph qu'il était prêt à marcher sur Séville.

Le jeu

La carte représente le champ de bataille avec différents types de terrains. Une grille hexagonale est surimprimée pour faciliter le déplacement et la position des unités.

Les pions représentent les unités se trouvant le 28 mars 1809 sur le champ de bataille. Sur chaque pion, sont imprimées différentes indications :

Nature de l'unité :

⊠	Infanterie	⊡	Artillerie
◫	Cavalerie légère	⊡	Artillerie à cheval
◪	Cavalerie lourde	⊡	Artillerie lourde

Identification : nom de l'unité.
Potentiel de combat : force relative d'une unité.
Potentiel de mouvement : capacité d'une unité à se déplacer.
Potentiel moral : valeur de l'unité

Identification

Campo Mayor
Guadix
M
3 1 3

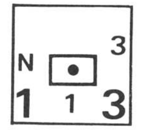
Nature de l'unité

Potentiel de combat

Potentiel de mouvement

Potentiel moral

Repère de placement sur la carte



Distance maximum de portée artillerie

PIONS

Français

Unité	Repère	Combat	Moral	Mouvement	Portée
9e léger	B	1	3	3	
24e de ligne	A	2	3	3	
96e de ligne	B	2	3	3	
27e léger	C	1	3	3	
63e de ligne	C	2	3	3	
94e de ligne	D	2	3	3	
95e de ligne	D	2	3	3	
Bade	E	2	3	3	
2e Nassau	M	2	3	3	
bataillon des voltigeurs	H	1	3	4	
10e chasseurs	F	1	4	6	
5e chasseurs	G	1	4	6	
2e hussards	F	1	4	6	
2e dragons	I	1	4	5	
4e dragons	J	1	4	5	
14e dragons	K	1	4	5	
20e dragons	K	1	4	5	
26e dragons	L	1	4	5	
	N	1	1	2	4
	A	1	2	3	3
	N	1	2	3	3
	M	1	2	3	3
	G	1	2	4	2
	J	1	2	4	2
	I	1	2	4	2

TOUR

Espagnols

Unité	Repère	Combat	Moral	Mouvement	Portée
4e Gardes esp 4e gardes wall	C	3	3	3	
2e de Majorque 2e de Catalogne	D	3	1	3	
Provincial de Badajoz et grenadiers	E	3	0	3	
Plasencia Badajoz Mérida	F	4	1	3	
Irlande Jaen	G	3	2	3	
Tolède Burgos	H	3	1	3	
volontaires de Madrid	I	3	0	2	
volontaires de Madrid	J	3	0	2	
2e Gardes wallonnes	K	1	3	3	
tirailleurs Cadix Grenadiers « del General »	L	3	2	3	
Campo Mayor Guadix	M	3	1	3	
Cordoue Osuna	N	3	1	3	
4e hussards	O	1	2	5	
1er hussards	Q	1	2	5	
Rey Infante Almanza	A	2	1	5	
chasseurs de Llerena	O	1	2	5	
Imperial de Tolède	B	1	4	6	
Reyna Carab. Royaux	P	1	3	4	
	D	1	1	3	3
	F	1	1	3	3
	J	1	1	3	3
	N	1	1	3	3

Position de départ des unités :

Les joueurs doivent placer les unités dans leur position réelle le jour de la bataille. Sur chaque unité, il y a une lettre, correspondant aux cases de départ, inscrite sur la carte en bleu pour les Français, en marron pour les Espagnols.

Les pions français sont en blanc et les espagnols en gris léger, mais nous vous conseillons de les colorier et de les coller sur du carton léger ou du Kadapak.

Séquence de jeu :

La partie se joue en huit tours. Placez le marqueur *Tour* sur la bande de succession des tours. Chaque tour est divisé en 6 phases :

Phase 1 : le joueur *français* déplace ses unités.

Phase 2 : le joueur *français* exécute tous ses combats.

Phase 3 : le joueur *espagnol* déplace ses unités.

Phase 4 : le joueur *espagnol* exécute tous ses combats.

Phase 5 : réorganisation des unités.

Phase 6 : le marqueur *Tour* est déplacé d'une case.

Les joueurs répètent ces six phases à chaque tour jusqu'à la fin de la partie.

Le joueur en phase est appelé "Attaquant", l'autre "Défenseur".

Mouvement :

Pendant la phase de mouvement, le joueur peut déplacer toutes ses unités ou une partie d'entre elles, en n'excédant jamais le potentiel de mouvement. Le joueur peut, s'il le désire, ne pas utiliser tout son potentiel de mouvement ; celui-ci n'est pas transférable sur une autre unité. On peut empiler un maximum de *deux unités* par hexagone. Une unité peut passer sur une case déjà occupée par une ou deux unités amies. Le passage sur une case occupée par une unité ennemie est interdit.

Sur route, le déplacement ne coûte qu'un demi-point de potentiel mouvement.

Zones de contrôle :

Les six hexagones immédiatement adjacents à une unité constituent la *zone de contrôle.* Chaque case est appelée case ou hexagone contrôlé. Une unité doit interrompre son mouvement et ne devra plus bouger tant qu'elle se trouvera dans la zone de contrôle d'une unité ennemie. Toute unité exerce un contrôle quelle que soit la phase ou le tour. Les zones de contrôle n'ont aucune influence sur les unités amies. Il n'y a qu'un moyen de quitter une zone de contrôle : le combat. Les hexagones *village, cases séparées par une rivière sans pont,* ne sont pas contrôlables. Les unités peuvent circuler dans ces hexagones sans subir l'influence du contrôle ennemi. Elles peuvent quitter ces cases quand elles le désirent. Les unités occupant ces hexagones ne sont pas obligées de combattre, sauf si elles sont attaquées. Bien entendu, les unités occupant de tels hexagones peuvent contrôler les cases adjacentes si celles-ci n'entrent pas dans la catégorie citée plus haut. Il est interdit de passer sur un hexagone occupé par une unité amie si celle-ci est contrôlée par une unité ennemie. L'unité devra stopper son mouvement et s'empiler à l'unité contrôlée (tout en respectant le maximum des deux unités par hexagone).

Combat :

Tout joueur ayant effectué les mouvements désirés, entre dans la phase de combat : il est appelé *l'attaquant,* l'autre joueur le *défenseur.* Cette appellation est indépendante de toute situation stratégique.

Le combat ne peut avoir lieu qu'avec des unités ennemies se trouvant sur des hexagones adjacents. Exception : *artillerie.* Le combat est obligatoire quand l'unité de l'attaquant se trouve sur une zone de contrôle ennemie. Il n'est pas obligatoire quand ce même unité ne se trouve pas sur une zone de contrôle. Une ur ne peut attaquer qu'une seule fois dans sa phase de combat. E ne pourra être attaquée qu'une seule fois dans la phase de coml de son adversaire. Une unité qui se trouve au début de sa phi de combat dans la zone de contrôle de plusieurs unités ennem doit attaquer toutes ces unités en même temps. Une pile ne pe se séparer pour combattre. Des unités se trouvant dans la zone contrôle d'une unité ennemie doivent combiner leurs forces po attaquer cette unité. C'est l'attaquant qui décide l'ordre de s combats, et quelles sont les unités qui participent. Le potenti combat d'une unité ne peut être partagé entre plusieurs combat: Quand plusieurs unités attaquent ou se défendent dans un mêm combat, leur potentiel combat est additionné.

Effets du terrain :

Les différents types de terrain ont une influence sur les combats voir tableau des effets de terrain.

Défense doublée : on multiplie le potentiel combat par deux. Dé – 1 pour attaquant : on retire 1 point au résultat du jet de dé. Les avantages ponts, lignes de crêtes, sont valables si toutes les attaques d'un même combat sont effectuées sur ce type de terrain.

Mécanisme du combat :

L'attaquant fait la somme des potentiels combat de l'unité ou des unités qui attaquent un même hexagone (ne pas oublier de tenir compte de la nature du terrain, voir effets du terrain), on fait le rapport entre le potentiel de l'attaquant et du défenseur.

Ce rapport est arrondi en faveur du défenseur :
3 contre 2 fait 1 contre 1
2 contre 3 fait 1 contre 2.

L'attaquant jette le dé, et consulte le tableau de résultat des combats. L'intersection de la colonne "rapport" et "dé" donne le résultat du combat.

Les rapports supérieurs à 5 contre 1 sont résolus comme 5 contre 1.
Les rapports inférieurs à 1 contre 4 sont résolus comme 1 contre 4.
Les résultats supérieurs à 6 au jet de dé sont résolus comme 6.
Les résultats inférieurs à 0 au jet de dé sont résolus comme 0.

Traduction des résultats de combat :

AE = *Attaquant éliminé :* toutes les unités de l'attaquant sont éliminées.

DE = *Défenseur éliminé :* toutes les unités du défenseur sont éliminées.

E = *Echange :* toutes les unités du défenseur sont éliminées et les unités de l'attaquant représentent un nombre égal ou supérieur de potentiel de combat, ceci au choix de l'attaquant. Même si la somme des potentiels combats de l'attaquant ne fait pas un nombre égal aux unités du défenseur, il est interdit d'éliminer des unités n'ayant pas participé au combat.

A1 ou A2 = *Attaquant recule :* toutes les unités de l'attaquant reculent d'un hexagone pour A1, de deux hexagones pour A2.

D1 ou D2 = *Défenseur recule :* toutes les unités du défenseur reculent d'un hexagone pour D1, de deux hexagones pour D2.

Mouvements après combats :

Après certains résultats de combats, des mouvements sont obligatoires : (attaquant ou défenseur recule). Ces déplacements sont indépendants de ceux effectués pendant la phase de mouvement. Ils doivent être effectués après chaque combat. Une unité doit reculer dans un hexagone adjacent. Deux unités empilées peuvent reculer dans des hexagones différents. Ces hexagones doi-

vent être libres de toute zone de contrôle ennemie. Si elles ne peuvent reculer dans ces conditions, elles sont éliminées. Une unité ne peut reculer sur un hexagone occupé par une unité amie si celle-ci est dans une zone de contrôle ennemie. Une pile d'unités peut repousser l'unité amie pour libérer l'hexagone. Plusieurs unités peuvent ainsi se déplacer pour permettre à la première de trouver un hexagone non contrôlé par l'ennemi. Si au cours de ce déplacement en chaîne, l'une d'entre elles ne peut reculer en dehors d'une zone de contrôle, la première unité qui devait reculer est éliminée. Par suite de déplacement en chaîne, une unité peut effectuer plusieurs mouvements au cours de la même phase de combat. Une unité est éliminée si elle doit effectuer son recul en dehors de la carte ainsi que sur un terrain interdit.

Les hexagones laissés libres après combat (recul, élimination), peuvent, si le joueur le désire, être occupés par l'une ou les unités victorieuses ayant pris part au combat. Ce mouvement doit être effectué avant la résolution de tout autre combat. Dans ce déplacement, on ne tient pas compte des zones de contrôle.

C'est toujours le propriétaire de l'unité qui effectue le mouvement après combat.

Après un résultat recul de un ou deux hexagones, l'unité concernée passe un test moral. Un jet de dé plus le potentiel valeur de l'unité, doit faire 5 pour un recul de 1, 6 pour un recul de 2 hexagones. Les unités ne faisant pas ce chiffre sont *désorganisées ;* retourner le pion.

Désorganisation :

Une unité désorganisée ne peut plus entrer dans une zone de contrôle ennemie, elle ne peut plus avancer comme résultat de combat. Le combat reste obligatoire, si au debut de sa phase de combat, elle se trouve dans une zone de contrôle ennemie. Le potentiel combat est réduit de moitié (arrondi à l'unité inférieure). Si, dans ce combat, l'adversaire dispose au moins d'une unité de cavalerie, on ajoute 1 point au dé si l'adversaire est défenseur.

Réorganisation :

On réorganise une unité en jetant le dé et, à ce résultat on additionne les points valeur de l'unité ; si le total fait au moins 6, l'unité est réorganisée. Une unité se trouvant dans une zone de contrôle ennemie peut tenter une réorganisation, mais le joueur devra retrancher 2 points au jet de dé. Une unité désorganisée, subissant un deuxième résultat désorganisé, est éliminée.

Artillerie :

Les unités d'artillerie du joueur attaquant ont la possibilité de combattre à plusieurs hexagones de distance par bombardement. Ce bombardement a lieu pendant la phase de combat du joueur. Le mécanisme est le même que le combat au contact. Une unité d'artillerie bombarde un hexagone adjacent avec le double de son potentiel combat. Plusieurs unités d'artillerie peuvent bombarder le même hexagone. Une unité ne peut bombarder qu'un seul hexagone. Le combat par bombardement n'est pas obligatoire. Une unité d'artillerie qui combat par bombardement ne tient pas compte des résultats, attaquant éliminé, attaquant recule ; dans le résultat échange, seul le défenseur est éliminé, elle n'avance pas comme résultat de combat.

Une unité d'artillerie, se trouvant dans une case contrôlée par l'ennemi, ne peut bombarder une autre unité. Elle doit combattre au contact comme toute autre unité.

Par bombardement, une unité d'artillerie peut additionner son potentiel de combat à toutes unités amies combattant au contact.

Effets du terrain sur le combat par bombardement :

Les tirs se faisant à vue, certains éléments du terrain peuvent bloquer les bombardements. Ces éléments sont les villes, les lignes de crête d'une colline du bas vers le haut, ou à deux hexagones et plus de la ligne de crête.

Une unité d'artillerie peut bombarder des unités se trouvant dans les cases villes. Celles-ci bénéficient des avantages du terrain comme tous combats au contact.

Attaque de diversion :

Une unité d'infanterie se trouvant dans la zone de contrôle de plusieurs unités ennemies peut, dans ce combat, se faire épauler par une unité d'artillerie en bombardement. L'unité ennemie bombardée ne participera pas au combat au contact de l'unité d'infanterie.

Unités artillerie empilées :

Des unités artillerie empilées peuvent combattre par bombardement des unités ennemies différentes.

Sortie de carte :

Une unité peut sortir de la carte par suite d'un mouvement ou comme résultat d'un combat.

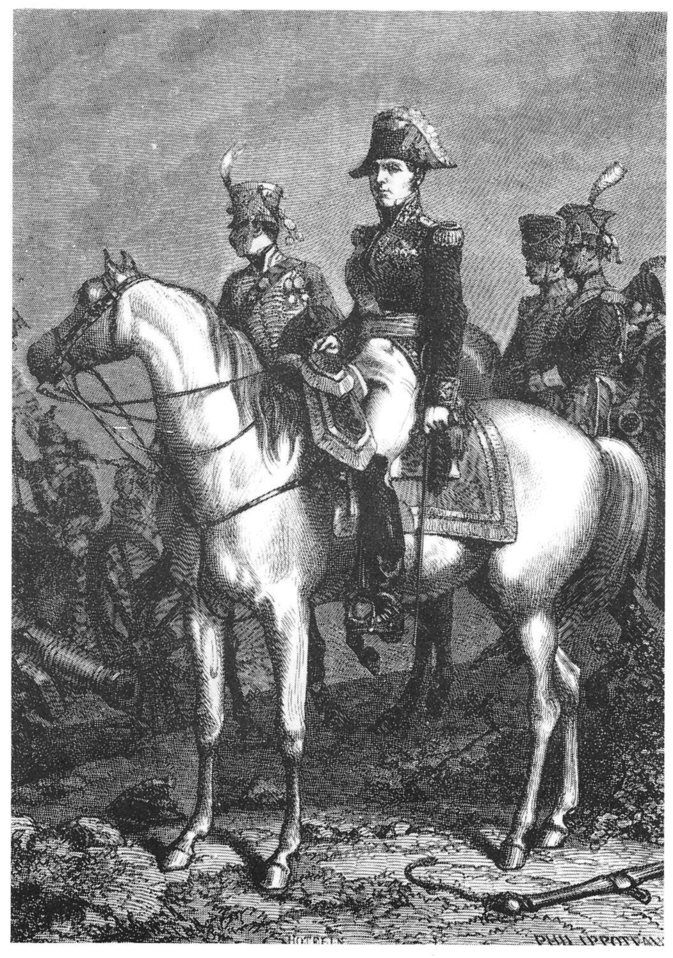
Une unité sortie de la carte ne peut plus y entrer ; elle est retirée du jeu.

Ses points potentiel combat sont ajoutés aux unités éliminées pour le calcul des points victoire.

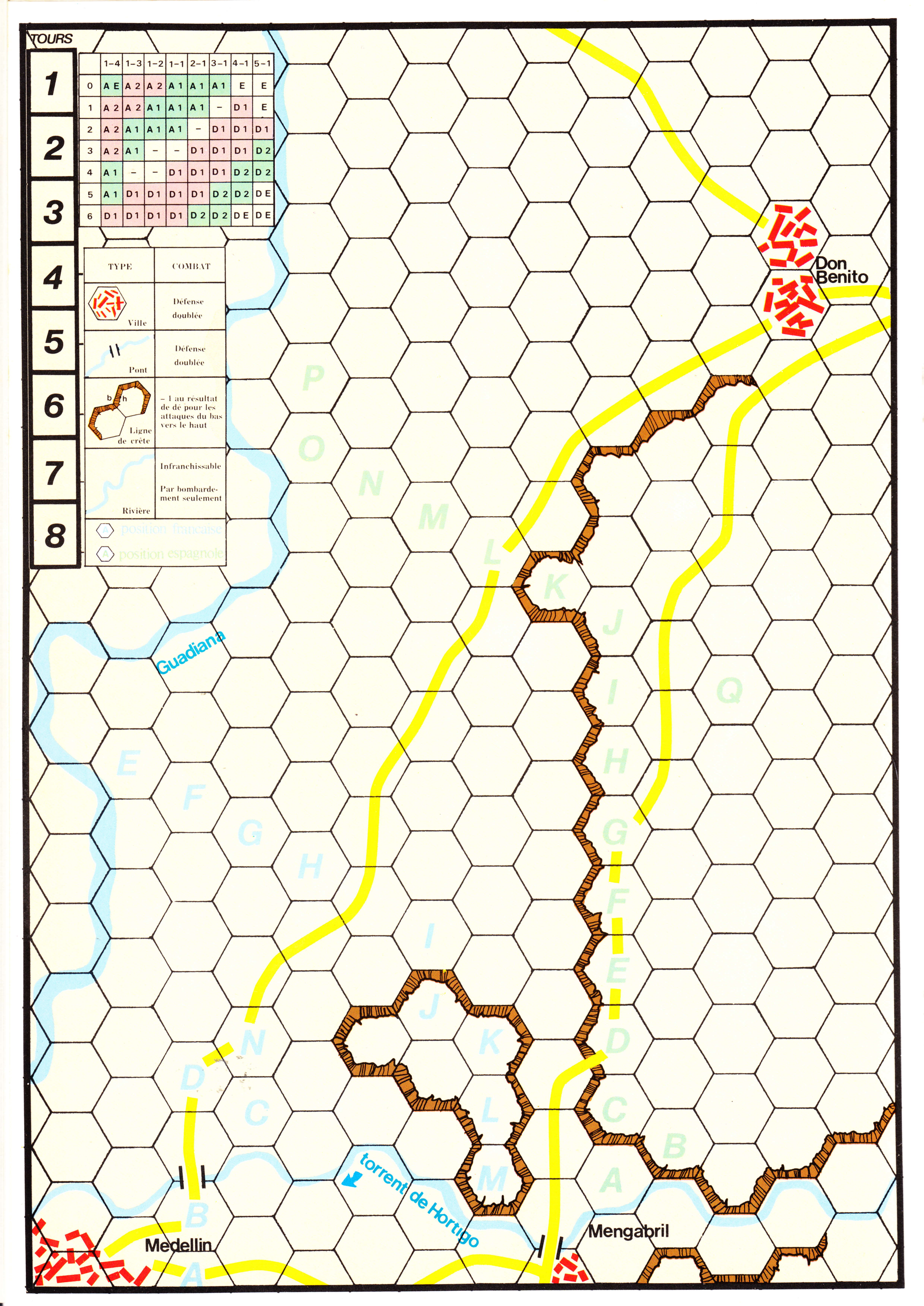
A la fin des huit tours, on additionne les potentiels combat des unités se trouvant sur la carte et non désorganisées. Le vainqueur est le joueur qui totalise le plus de potentiels combats. (Le joueur français est au départ désavantagé mais la meilleure qualité de ses troupes doit rétablir l'équilibre en fin de partie).

Les unités françaises 9e ligne, 24e ligne et 96e ligne doublent leur potentiel combat pour le décompte final, *si elles sont restées pendant tout le jeu* en réserve sur la rive *gauche* de l'hortiga.

Jean-Jacques Petit.



LE MARECHAL VICTOR.



	1–4	1–3	1–2	1–1	2–1	3–1	4–1	5–1
0	A E	A 2	A 2	A 1	A 1	A 1	E	E
1	A 2	A 2	A 1	A 1	A 1	–	D 1	E
2	A 2	A 1	A 1	A 1	–	D 1	D 1	D 1
3	A 2	A 1	–	–	D 1	D 1	D 1	D 2
4	A 1	–	–	D 1	D 1	D 1	D 2	D 2
5	A 1	D 1	D 1	D 1	D 1	D 2	D 2	D E
6	D 1	D 1	D 1	D 1	D 2	D 2	D E	D E

TYPE	COMBAT
Ville	Défense doublée
Pont	Défense doublée
Ligne de crête (b, h)	– 1 au résultat de dé pour les attaques du bas vers le haut
Rivière	Infranchissable Par bombardement seulement

Armées gagnantes



POSSÉDER des armées originales, c'est bien ; et quand elles gagnent, évidemment, c'est mieux. Quelles armées choisir, comment les composer, comment trouver les figurines nécessaires, et quelle utilisation optimale en faire sur le plan tactique, avec *La Flèche et l'Epée* comme règle ? Voici quelques suggestions parmi d'autres.

LES PERSES SASSANIDES

C'est un grand classique du jeu Antique-Médiéval. La dynastie sassanide a succédé en Iran à celle des Parthes Arsacides au IIIe siècle, pour être emportée au VIIe siècle, dès les premiers temps de l'expansion arabe. Pendant tout ce temps, la lutte avec Byzance s'est maintenue, avec des alternances de succès et de revers, dues surtout à l'énergie variable des empereurs byzantins...

Les Sassanides se fondent surtout sur la puissance de choc de leur cavalerie cuirassée, appuyée par la cavalerie légère et les éléphants de guerre. L'infanterie sert, soit à "amollir" l'adversaire par son tir, soit à fournir — c'est l'objet des lanciers de levée — un point fixe de manœuvre en terrain découvert pour la cavalerie. L'armée est entièrement irrégulière, c'est-à-dire qu'elle est meilleure dans l'offensive que dans des manœuvres défensives complexes.

L'essentiel, donc, est la cavalerie lourde. On en utilise deux types :

• les Cataphractes, entièrement cuirassés sur cheval cuirassé lui aussi, avec pour seule arme la lance ; ce sont des SHC (cavalerie super-lourde de statut irrégulier C ou irrégulier B).

• les Clibanaires, beaucoup plus nombreux et moins lourds (HC cavalerie lourde ou EHC cavalerie extra-lourde) armés de la lance et de l'arc ; pour une armée de la fin de la période sassanide, ils sont tous EHC et ont le bouclier. Ils sont systématiquement irréguliers classe B : c'est une cavalerie noble.

Ces deux types de troupes font vraiment l'épine dorsale de l'armée. Sur le nombre d'unités et leurs effectifs, les avis divergent ; certains préfèrent de grandes unités de 10 ou 12 figurines, d'autres de petites unités de 5. Mon conseil personnel :

• une unité de 8 Cataphractes SHC, irréguliers B, kontos, à 13 points/pièce, soit 129 points (avec les 25 points de commandement pour une unité irrégulière) ;

• trois unités, chacune de 8 Clibanaires EHC, irréguliers B, avec lance, arc et bouclier, à 12 points chacun, soit 121 points par unité ; si on veut jouer en tout début de période, les Clibanaires sont HC et n'ont pas de bouclier, ils ne valent plus que 8 points chacun et il faut alors en avoir 4 ou 5 unités de 8, à 89 points l'unité.

Pour ces types de troupes, la gamme Perses Sassanides "Irregular" est parfaite, car elle permet de donner la variété convenable à des troupes irrégulières ; en effet, chaque référence comporte quatre variantes. Le SB1, Clibanaire début de période, les SB2 et SB3, Clibanaires fin de période, et le SB4, Cataphracte, représentent donc en réalité 16 cavaliers différents ; avec l'officier de cavalerie SB5 et le porte-enseigne monté SB6, la variété est encore supérieure.

La cavalerie légère d'appui, à présent. Il y en a deux types : les Chionites (frontaliers iraniens) et les mercenaires arabes. Les Chionites sont des LC cavalerie légère, irréguliers classe C, avec arc, javelots et bouclier, c'est-à-dire à 7 points chacun. Les Arabes sont des LC irréguliers D (à 5 points) ou C (à 6 points) avec javelots et bouclier. L'utilisation est un peu différente : les Arabes s'utilisent bien en débordement, alors que les Chionites peuvent, soit jouer le même rôle, soit couvrir les flancs fragiles des Clibanaires lorsqu'ils attaquent.

A mon sens, il faut utiliser les Chionites en petites unités de 5 (3 ou 4 unités à 60 points chacune) et les Arabes en unités plus nombreuses (une unité de 10 coûte 85 points et peut faire beaucup de mal, surtout si on lui donne la classe C). Là encore, la gamme Irregular fournit un Chionite SB7, et pour avoir une armée bien homogène au point de vue des figurines, on a intérêt à choisir comme cavalier arabe le Bédouin C19 de la gamme "Fatimides d'Egypte" dans la

même marque.

Le troisième élément fondamental, ce sont les éléphants. Ceux des Sassanides sont d'origine indienne ; ils sont "irréguliers C", avec un conducteur non armé et des archers dans un howdah. Attention ! ce n'est pas une armée indienne, ce qui comporte deux conséquences :

- il y a au maximum 3 ou 4 éléphants, du moins pour une armée classique de 1 000 à 1 200 points ; à 1 500 points, on peut pousser à la rigueur jusqu'à 6, mais c'est un maximum.
- pas question de donner aux chevaux le statut de "chevaux indiens", c'est-à-dire de les "payer" un point de plus pour les rendre imperméables à la désorganisation par les éléphants ; attention donc, si vos éléphants désorganisent vos propres Clibanaires !...

L'infanterie enfin, dont le rôle est variable. Une armée sassanide peut être composée presque entièrement de cavalerie ; et le nombre des fantassins fait le complément. D'abord les armes de jet : archers mercenaires LI, irréguliers C, avec arc et sans bouclier, à 2 points, ou frondeurs mercenaires LI, irréguliers C, avec fronde et bouclier. Les archers peuvent être nombreux, jusqu'à une trentaine ; les frondeurs beaucoup moins, 10 ou 12 au maximum. On peut les compléter (et d'ailleurs les protéger) avec des mercenaires Daylami — encore des frontaliers iraniens — LMI, irréguliers C, javelot et bouclier, à 3 points pièce ; une unité de 12 de ceux-là coûte 61 points ; et c'est un bon investissement qui permet de couvrir les tireurs, tout en utilisant à l'offensive toute la précieuse cavalerie.

Enfin, la fameuse "levée", objet de controverses sans fin chez nos amis britanniques : ce sont des MI (infanterie moyenne en ordre serré), avec longue lance et bouclier, et de classe de moral irrégulière D, ce qui les rend fragiles.

Mais il faut jouer le jeu : ou bien on ne prend pas de levée, ou bien on la prend de classe D, sinon ce n'est pas une armée sassanide. Cette levée a d'ailleurs parfois un comportement surprenant : les irréguliers D peuvent être très offensifs, c'est le cas actuellement chez l'un des meilleurs joueurs français, qui opère avec des Sassanides... En tout cas, si la levée est là, elle doit être nombreuse pour résister à un choc éventuel : 32 figurines est un minimum, et bien des joueurs vont à plus de 40. A 2 points la figurine, une levée de 32 vaut 89 points, y compris les points de commandement. Toute cette infanterie existe chez Irregular, avec toujours les quatre variétés pour chaque référence : SB9 l'archer ; SB10 le frondeur ; SB11 le javelinier Daylami ; SB12 le lancier de levée ; et même SB13 l'officier d'infanterie, sans oublier l'éléphant SB14 avec son équipage.

Dans l'ensemble, les Sassanides sont l'une des armées les plus redoutables que l'on puisse rencontrer sur une table de jeu. Les généraux sassanides choisissent en général un terrain avec beaucoup de collines pour pouvoir à la fois faire tirer leurs archers, protéger leurs éléphants et amener une charge "en descente" de leurs Clibanaires et de leurs Cataphractes. Il faut les harceler, les empêcher de manœuvrer pour amener leur charge, par exemple en les débordant très vite. Il faut aussi tirer le plus possible sur leurs cavaliers, et pas seulement les cavaliers lourds ; les Chionites et les Bédouins sont de vrais poisons. Un mot d'ordre donc, si vous êtes opposé à un Sassanide : attention !

LES CHINOIS T'ANG

Nous avons précédemment parlé ici des Chinois Song, plus tardifs et fondés sur l'infanterie. Voici aujourd'hui la dynastie T'ang, sans doute l'apogée chinoise, du VII[e] au X[e] siècle.

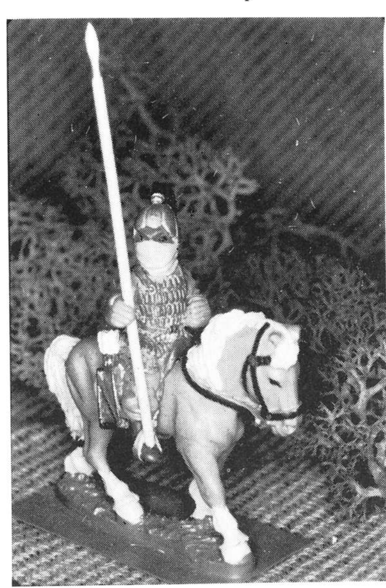
La cavalerie est ici l'essentiel, qu'elle soit chinoise ou alliée, avec une infanterie d'appoint, pour servir, un peu comme chez les Sassanides, de pivot pour les manœuvres de la cavalerie. La cavalerie chinoise d'abord, il en existe quatre types :

- lourde HC, régulière B, lance et bouclier, à 11 points ;
- lourde HC, régulière C, lance, arc et bouclier, à 12 points ;
- légère LC, régulière C, lance ou javelots, bouclier, à 8 points ;
- légère LC, régulière C, arc, sans bouclier, à 6 points.

Ma solution : une unité de 10 du premier type (120 points y compris les points de commandement), deux unités de 8 du second type (106 points chacune), deux unités du troisième type, l'une de 5 avec lance (50 points), l'autre de 8 avec javelots (74 points), et une ou deux unités de 8 du quatrième type (58 points l'unité). Il n'est pas déraisonnable de faire de l'une des unités de cavalerie légère une troupe d'élite, c'est-à-dire de lui donner la classe B moyennant 1 point de plus par figurine. Une seule marque à ma connaissance présente actuellement des Chinois T'ang : c'est Essex. En dehors d'un général exceptionnel à cheval, elle a deux cavaliers lourds AT2 et AT3, un cavalier léger AT4 et un archer à cheval AT5.

La même gamme présente aussi l'infanterie : AT6 infanterie lourde ; AT7 infanterie moyenne lance ; AT8 infanterie moyenne arbalète ; AT9 archer moyen ou léger. Sur le plan tactique, l'infanterie lourde est celle de la Garde ; elle a la lance et le bouclier, elle est régulière B (7 points pièce et elle doit être peu nombreuse, 10 ou 12 figurines au maximum.

L'essentiel, c'est l'infanterie moyenne, en gros blocs (toujours la même chose : 32 est un minimum, 40 est plus prudent) composés pour moitié de longues lances avec bouclier (3 points) et pour l'autre moitié d'arbalètes (2 points). Toute cette infanterie moyenne est régulière D, et encore une fois ce n'est pas drôle de la classer régu-



lière C ; il vaut mieux apprendre à bien s'en servir telle qu'elle est. Enfin, on peut avoir jusqu'à une vingtaine d'archers légers LI, avec arc et sans bouclier, eux aussi régulliers D à 2 points.

Les alliés. Il y a deux types possibles, et il faut choisir l'un ou l'autre, les T'ang n'ont jamais eu les deux à la fois. Première option : cavalerie tibétaine et archers népalais à pied. Si on a les uns, il faut obligatoirement avoir les autres. Les Tibétains sont des EHC (extra-lourds) avec lance et arc, en principe sans bouclier, à 9 points ; leur donner un bouclier coute 2 points de plus et me paraît un peu abusif. En tout cas, ce sont des irréguliers C ; dans le cas "sans bouclier", une unité de 10 coûte donc 115 points, et c'est un maximum, il ne s'agit pas de faire une armée tibétaine (pour cela il existe une gamme spéciale chez Dixon, mais c'est une autre histoire).

Quant aux Népalais, qui accompagnent obligatoirement les Tibétains, ils sont LI ou LMI, irréguliers C, à 2 points, et ils peuvent être jusqu'à une vingtaine. Leur costume à larges bandes horizontales, très coloré, est particulièrement spectaculaire sur une table de jeu. Essex présente dans sa gamme le Tibétain (AT10) et le Népalais (AT11).

Seconde option pour les alliés : les T'u Chueh. C'est ainsi que les Chinois appellent les Turcs orientaux. Pas de surprise donc, ce sont les types de troupes habituels et si redoutables des Turcs :

- cavalerie lourde HC, irrégulière C, lance, arc, bouclier, à 9 points ;

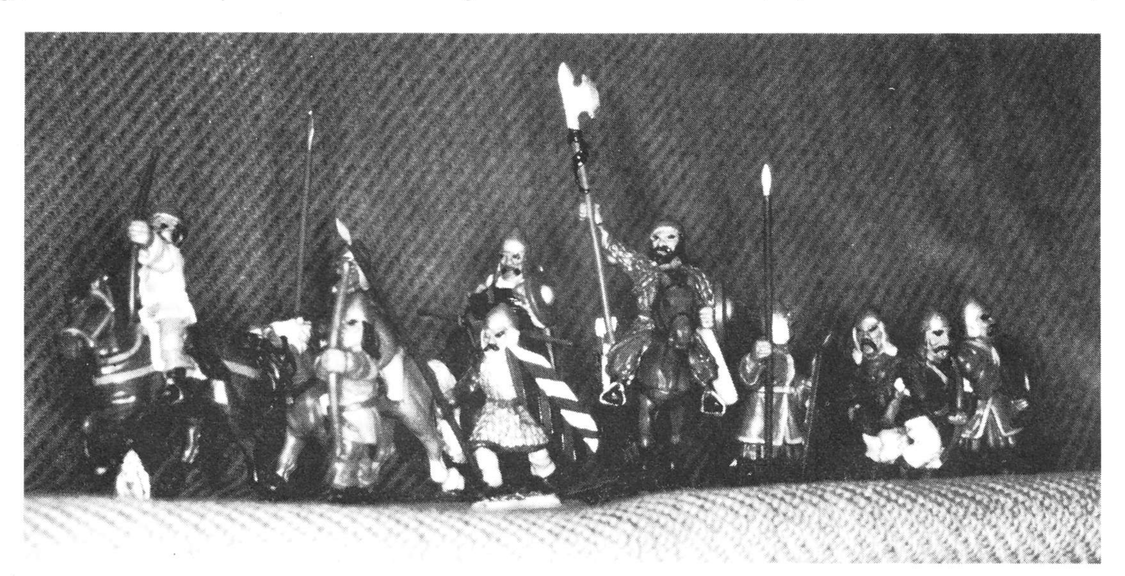
• cavalerie légère LC, irrégulière C, javelots, arc, bouclier, à 7 points ;

• archers à pied LI, irréguliers C, arc, sans bouclier, à 2 points.

En effectif, c'est au maximum une dizaine de cavaliers lourds, une vingtaine de légers, et une vingtaine d'archers. Cette option est probablement moins "choc" et plus manœuvrière que celle des Tibétains-Népalais, d'autant plus que les archers à pied ne sont pas tellement indispensables : les Chinois sont déjà bien pourvus en armes de jet, et toute la cavalerie turque possède l'arc.

Pour les figurines, la meilleure solution est sans doute de s'orienter vers les diverses gammes Croisades de chez Irregular, qui présente des troupes très variées avec toujours les quatre versions pour chaque référence : lancier lourd Seldjuk C2 ou cavalier lourd Mameluk C51 pour le HC ; archer à cheval Seldjuk C1 ou archer à cheval Mameluk C47 pour le LC ; archers à pied Seldjuk C7 pour l'infanterie.

Les Chinois T'ang, avec ou sans alliés, sont encore peu joués en France, essentiellement d'ailleurs parce que les figurines ne sont apparues que très récemment. Mais c'est une armée extrêmement redoutable. Elle n'a pas de gadgets (sauf de l'artillerie si elle veut — catapulte ou baliste, pas de lance-fusées qui ne concerne que les Chinois Song), mais elle est bien équilibrée dans toutes ses lignes.



Régulière, manœuvrière, elle sera sûrement une des "révélations" de la saison 1982-1983 sur les tables de jeu.

LES AZTÈQUES

Les Aztèques sont apparus dans l'Histoire connue au moment de la Renaissance ; mais du point de vue de la technologie et de l'armement, ils appartiennent à l'Antiquité - Moyen Age, et c'est la raison pour laquelle nous les évoquons ici. Mais il y a une autre raison, importante aussi : au niveau esthétique c'est l'une des plus belles armées qu'il soit possible de voir. Certes, ce n'est pas facile, et il faut de la patience, car en l'absence de cavalerie, il faut pas mal de figurines pour une armée même de 1 000 points : mais quelle récompense lorsqu'elle est déployée sur une table. Il existe une seule gamme, en 25 et 15 mm, celle de Naismith : ce sont des figurines exceptionnelles.

Caractères de cette armée : elle est entièrement à pied ; elle est surtout LMI (infanterie moyenne en ordre lâche), et elle est d'une classe de moral très élevée. A la base, trois troupes d'élite :

• les chevaliers-aigles : LMI réguliers A, lance courte, dards, bouclier, à 7 points (une dizaine) ;

• les chevaliers-jaguars : LMI réguliers A, épée à deux mains, dards, bouclier, à 7 points (jusqu'à une vingtaine en une ou plutôt deux unités) ;

• les quachic (vétérans) : LMI réguliers A, lance courte, bouclier, à 6 points (jusqu'à une vingtaine).

On considère comme "dards" les javelots très courts et emplumés lancés à l'aide du propulseur dénommé atlatl. Dans le cas des chevaliers-aigles et des chevaliers-jaguars, il est inutile de surcharger la figurine en lui ajoutant l'atlatl et les dards, il suffit de préciser qu'ils les ont, et de payer le coût en points.

Ensuite, les guerriers de base : ce sont des LMI réguliers B à 6 points, soit avec javelot ou lance courte et dards, soit avec arme à deux mains et dards. Le mieux est de faire des "bandes" colorées et variées en mélangeant les Aztèques Naismith AZ4, AZ5, AZ6, AZ7 et AZ8. Le tout est de faire des unités homogènes, les unes avec javelot ou lance courte, les autres avec arme à deux mains : les unités du pemier type ont intérêt à être nombreuses, entre 30 et 40, alors que pour les secondes, une vingtaine suffit puisque l'arme principale ne s'utilise que sur un seul rang. Cette fois, on aura intérêt à équiper effectivement quelques figurines avec l'atlatl, tout en précisant bien à l'adversaire que tout le monde le possède...

Un cas particulier : ce sont les "novices" LMI réguliers B, avec lance courte et bouclier, à 5 points. Ils sont toujours par petits groupes en sous-unités des chevaliers-aigles, des chevaliers-jaguars ou des quachic. Chez Naismith, ils portent la référence AZ1, et on peut raisonnablement en avoir jusqu'à une quarantaine en tout.

Enfin les armes de jet : ce sont des LMI ou des LI (infanterie légère en ordre dispersé), réguliers B, soit avec arc et bouclier, soit avec fronde et bouclier, tous à 5 points. A la limite, on peut considérer que les archers n'ont pas besoin de bouclier, et ils valent à ce moment un point de moins. On peut avoir jusqu'à une cinquantaine d'archers et une trentaine de frondeurs, les uns et les autres normalement en petites unités et non pas en gros blocs.

A première vue c'est une armée étrange : presque tout LMI, pourtant réputé fragile, pas de cavalerie... Mais ce sont des réguliers, de très haut niveau moral, avec une grande force en missiles (les armes de jet proprement dites, mais aussi les fameux dards) ; sur un terrain très haché, avec des collines et des bois, et maniés par un joueur d'esprit offensif et sachant jouer sur les différents tableaux :

• gros paquets de guerriers de base (B tout de même...) ;

• petites unités de choc avec arme à deux mains ;

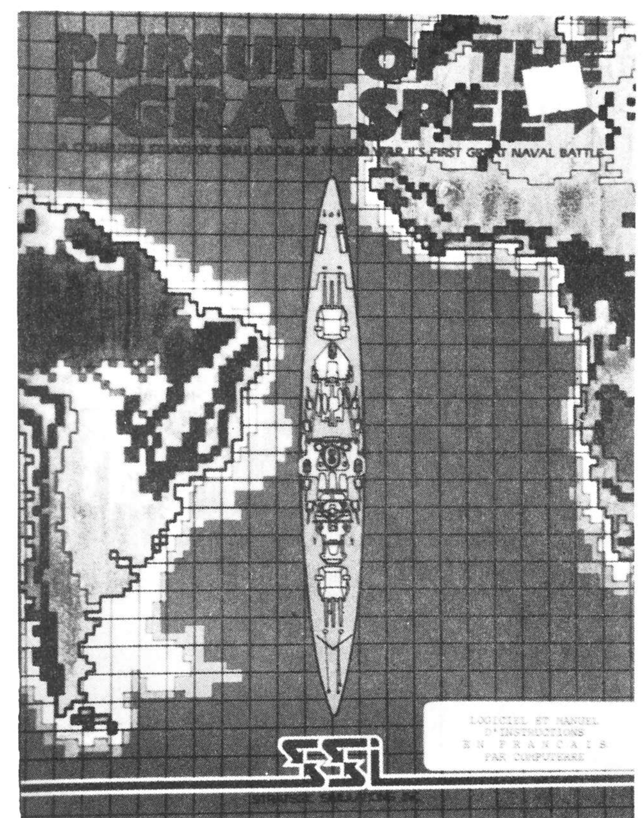
• unités d'armes de jet nombreuses et mobiles.

C'est une armée redoutablement efficace. Sa performance historique ne nous regarde pas : c'étaient deux époques qui s'affrontaient, et avec des aspects moraux et religieux très particuliers. Mais sur nos tables de jeu, c'est une armée qui fait mal, très mal. Et surtout, Dieu, qu'elle est belle ! □

Jean-Michel Hautefort.

Ludotique







PURSUIT OF THE GRAFF SPEE

LE dimanche 17 décembre 1939, le cuirassé de poche allemand *Amiral Graff Spee* se sabordait en rade de Montevideo. Ainsi se terminait la croisière de ce corsaire qui avait été envoyé dans l'Atlantique Sud pour désorganiser les communications maritimes alliées et qui avait mobilisé pendant près de trois mois pas moins de treize navires de ligne français et anglais. Le jeu de *Strategic Simulations Inc, Pursuit of the Graff Spee* prend pour thème cette épisode de la seconde guerre mondiale. Il se situe dans la lignée d'un autre jeu pour micro-ordinateur, qui lui aussi avait pour thème la destruction d'un navire de guerre allemand ; *Search for the Bismarck.*

Une partie de Pursuit of the Graff Spee (que vous pouvez jouer contre un adversaire humain ou contre l'ordinateur) se divise grosso modo en deux parties ; la recherche des navires marchands ennemis et leur destruction (automatique dès qu'ils ont été détectés) pour le joueur allemand, ou pour le joueur allié la recherche du Graff Spee et de son navire ravitailleur l'Altmark, puis une fois l'ennemi détecté ou rencontré fortuitement ; le combat naval proprement dit.

*C'est cette partie du jeu qui est certainement la plus intéressante bien qu'on y dénote de graves insuffisances. Pendant sa phase de détection le joueur anglais déplace ses navires sur une carte de l'Atlantique Sud visualisée par l'ordinateur, en leur donnant à chacun un ordre de mouvement comprenant le cap et le mode de déplacement du navire (soit le mode de patrouille auquel cas le navire doit rester où il est mais qui lui permet d'être plus efficace en recherche et de se ravitailler s'il se trouve dans un port ou dans la même cas qu'un navire ravitailleur ; soit le mode normal qui permet aux navires de se déplacer). Après la phase du joueur allemand, l'ordinateur détermine si le Graff Spee ou son navire ravitailleur, l'Altmark, ont été repérés, ou si l'*__audacieux__ corsaire allemand vient de faire une nouvelle victime sur les routes maritimes alliées.

Si le navire ravitailleur est détecté, il est immédiatement détruit s'il se trouve opposé à des navires aussi rapides que lui. Une fois l'ennemi rencontré la phase de combat naval commence. La carte sur laquelle se déroulait jusqu'à présent les recherches s'efface pour laiser place à une représentation, très schématisée, de la position des navires qui vont s'affronter ; chaque navire étant désigné par une lettre.

Les joueurs donnent tour à tour des ordres aux vaisseaux qui sont engagés ; ils peuvent choisir leur vitesse, leur cap, les cibles de différentes tourelles ou de l'armement secondaire dont sont armés les navires ; décider s'ils vont lancer une attaque à la torpille. Si vous jouez en solitaire c'est l'ordinateur qui se chargera de la manœuvre du Graff Spee, qui évitera, à tout prix, le combat et prendra un cap opposé à celui des navires alliés auxquels il est affronté.

Chose étrange, concernant le combat, le navire allemand se trouve toujours au milieu du plan de combat et les navires anglais à un bout, ceci quel que soit la façon dont le navire allemand a été intercepté. Cette position centrale donne au navire allemand un avantage considérable que l'ordinateur sait employer à plein en refusant toujours le combat et en profitant de la plus grande portée des 280 mm du Graff Spee, qui peut ainsi infliger des dommages sans que l'on puisse répliquer.

Pursuit of the Graff Spee est un jeu agréable, sans plus, un peu dépassé par les nouveaux jeux de simulation sur ordinateur. Ses principales qualités sont son graphisme bariolé et une traduction de ses règles en français. Ce jeu est disponible sur diskette pour Apple II dans une boîte superbement illustrée.

Pursuit of the Graff Spee est disponible chez **SIVEA, 31, boulevard des Batignolles, Paris 75017.**

Frédéric Armand.

Barbarian Kings



Editeur : S.P.I.

Sujet : la lutte de rois barbares dans le but d'obtenir l'hégémonie sur le continent mythique de Castaphon.

Matériel : un livret de règles de quatre pages en anglais ; 100 pions représentant les différentes unités : orcs, nains, troupes féodales, troupes civilisées, elfes, baleines, grenouilles de guerre, pirates, barbares, vaisseaux aériens, etc. ; et les magiciens et héros au service des rois.

Système de jeu : alternance des phases de recrutement, de déplacement, de magie, et de combat de chaque joueur, précédées d'une phase d'alliance.

Complexité : modérée.

Nombre de joueurs : de 2 à 5 ; la version à 5 étant la plus intéressante.

Possibilité de jeu en solitaire : nulle.

Possibilité de jeu par correspondance : bonne.

Date de publication : 1980.

Remarques : la firme S.P.I. ayant disparu, vous pouvez essayer de vous procurer le jeu en contactant T.S.R. Hobbies Inc. POB 756 Dept. 170-136 D1 WI 53147. Cette soiété a repris les stocks de la défunte marque.

Comment se bâtir un royaume ou l'art de conquérir des provinces

BARBARIAN KINGS peut se jouer à deux, trois, quatre ou cinq personnes. Chacun des participants assume le rôle d'un roi, aux vues expansionnistes, sur un continent mythique. Durant la partie, les joueurs lèvent des armées et les utilisent pour conquérir les provinces neutres et contrecarrer les visées hégémonistes des autres rois. C'est autant un jeu de négociations et d'intrigues que de combats ; le tout sous l'influence de puissances magiques que les joueurs peuvent déchaîner à tout moment.

Les armées, que les rois lèvent dans les différentes provinces, ne peuvent se déplacer que si elles sont conduites par l'un des rois ou l'un de ses champions ; mais elles peuvent aussi bloquer les mouvements ennemis et combattre sans chef.

Des ordres précis doivent être donnés pour chaque armée qui se déplace, mais, comme les joueurs n'ont, à leur disposition, que très peu d'armées, la rédaction de ces ordres est très simple.

Barbarian Kings est un mini-jeu : les dimensions de la carte sont de 40 × 28 cm et il n'est fourni que 100 pions. Toutefois, de nombreuses alternatives sont ouvertes à chaque joueur, ceci à tout moment dans le déroulement de la partie. J'essaierai, dans les lignes qui suivent, de décrire le jeu tout en suggérant aux joueurs quelques-unes des tactiques et stratégies qui, à mon avis, semblent les plus efficaces.

Le choix d'une métropole : au début de la partie, chaque joueur doit choisir une métropole. Différents facteurs doivent être considérés : l'un des plus importants reste, bien sûr, la somme d'impôts que vous pourrez y lever ; mais, comme cette valeur ne varie que de quatre ou cinq sequins (unité monétaire) entre les différentes provinces, d'autres considérations méritent votre attention. Parmi celles-ci, il y a le caractère des indigènes qui occupent les provinces choisies : ils constitueront les premières armées de votre roi. Ces armées doivent être bon marché et faciles à entretenir...

La position géographique de ces provinces sur la carte est aussi d'une extrême importance. De façon idéale, elles doivent se défendre mutuellement, éloignées de celles des autres joueurs, près de riches provinces neutres soit difficilement accessibles, soit composées de terrain favorisant la défense. Dans la plupart des cas, il sera impossible à certains joueurs d'obtenir un territoire réunissant tous ces éléments, mais les provinces qui en réunissent le plus, devront être choisies en premier.

L'objectif du placement initial doit être de donner à un joueur, la possibilité de s'étendre très rapidement en engageant des armées de types différents qui lui permettront de préserver un territoire qui lui servira de base de recrutement et d'où il pourra commencer à s'étendre.

Le recrutement des armées : chaque joueur doit rapidement décider des unités qu'il va acheter. Si vous avez choisi correctement vos provinces métropolitaines, un large choix d'unités sera à votre disposition dès le début de la partie. Vers le milieu de cette partie, le nombre d'unités disponibles tendra à se raréfier. Le maximum d'unités en jeu est limité à celles fournies sur la planche de pions. En fait, un joueur peut se trouver rapidement obligé d'envahir les provinces neutres pour de simples raisons de recrutement.

On trouve trois types d'unités de base dans *Barbarian Kings* : l'infanterie, la cavalerie et la flotte. Les unités d'infanterie sont celles qui possèdent le meilleur rapport qualité-prix. Ce sont donc ces armées qui disparaissent le plus rapidement. : on trouve rarement à en acheter à l'issue des premiers tours de jeu. La cavalerie reste

généralement disponible durant toute la partie. Son rapport qualité-prix ne justifie sûrement pas l'avantage qu'un joueur peut retirer de sa mobilité supérieure. La seule exception concerne la cavalerie elfe qui est composée des unités terrestres les plus rapides. Ces cavaliers elfes sont très chers et d'une efficacité douteuse en combat, mais leur grande rapidité leur donne de la valeur pour vos conquêtes.

Les unités navales, contrairement à la plupart des armées de cavalerie, constituent une excellente affaire. Bien que moins efficaces que l'infanterie en combat, elles sont habituellement meilleur marché et moins chères à entretenir. Enfin, un simple coup d'œil à la carte suffit à convaincre de l'importance du contrôle des mers sur 47 provinces, seules 5 ne possèdent aucun débouché maritime et ne représentent qu'un sixième des richesses disponibles. Les provinces maritimes sont toutes aussi riches que les provinces enclavées, et d'autre part, elles sont souvent plus faciles à capturer et à conserver. Il est en effet douteux que l'on trouve plus d'une puissance maritime sur la carte.

L'un des grands avantages des flottes, c'est qu'elles peuvent transporter des unités terrestres. Comme les provinces maritimes sont plus étendues que les provinces terrestres, le transport maritime permet à vos armées de se déplacer plus loin au cours d'une même phase de mouvement. Les flottes possèdent aussi une grande flexibilité, ce qui permet, aux unités terrestres en garnison dans les provinces côtières, de frapper des endroits qu'elles ne peuvent atteindre par leurs propres moyens. Enfin, les unités navales peuvent participer aux combats qui se déroulent dans des zones côtières combinant leur potentiel de combat avec celui des troupes qu'elles transportaient.

On trouve également, dans *Barbarian Kings*, des unités aussi étranges que des vaisseaux aériens : ils possèdent de nombreuses qualités ; leur rapidité et leur mode de déplacement en font un instrument idéal de conquête. Leur potentiel de combat élevé et leur capacité de transport leur permettent aussi d'affronter n'importe quelle armée. Malheureusement, ce sont des unités qui coûtent cher (14 sequins pour en recruter une) ; et leur élimination au cours d'un combat portera un rude coup aux finances du roi qui les contrôle...

Les races : les cinq races non humaines possèdent toutes des capacités spéciales. Bien que souvent moins efficaces que les humains, certaines races tirent avantage du terrain en défense. Les elfes sont, par exemple, quadruplés en forêt, tout comme les grenouilles de guerre dans les marais, alors que les nains en montagne, ne sont que doublés. Les divers avantages, que retirent les unités non humaines dans certains terrains, les rendent très difficiles à déloger.

Examinons plus particulièrement les baleines et les orcs. Les baleines sont d'un recrutement onéreux et ne peuvent pénétrer dans les provinces côtières, ce qui réduit leur possibilité dans les combats navals et les blocus. Les unités composées d'orcs sont, malgré leur faiblesse en points de combat, certainement celles qui possèdent le meilleur rapport qualité-prix. Ces unités sont employées n'importe où, à chaque fois que l'on a besoin d'unités à sacrifier pour interdire à l'adversaire la conquête de telle ou telle position.

Tant que les joueurs pourront choisir leurs unités, les commentaires précédents resteront valables. Mais, au fur et à mesure, ce choix se limitera suivant les provinces contrôlées par les joueurs, et le nombre de sequins qu'il leur restera... Vers le milieu de la partie, les unités d'infanterie et les flottes deviendront rares et les joueurs attendront, tels des vautours, la destruction de l'une de ces unités, pour sa reconstruction. Quand vous construisez des unités et que vous les entretenez, le problème est de savoir combien dépenser et combien épargner..

C'est normalement une bonne idée de se garder une réserve de 10 sequins, même un peu plus si on a à son service un magicien dont les sorts coûtent relativement cher... Il est donc toujours utile de se constituer une réserve. Celle-ci peut être utilisée pour corrompre ses adversaires ou pour entretenir ses unités, si les impôts se révèlent moins productifs que d'habitude. Dans tous les cas, cette réserve ne doit pas dépasser plus de 20 sequins.

En plus des unités, chaque joueur peut engager au service du monarque qu'il contrôle, des héros et des magiciens : les joueurs leur assignant différentes capacités. Mais ce n'est pas tout que d'engager ces personnages à son service, encore faut-il les entretenir ! C'est très important, car vos armées ne peuvent se déplacer si elles ne sont pas conduites par un chef, c'est-à-dire votre roi ou un héros. D'une manière générale, gardez-vous deux héros sur la carte en plus du roi que vous contrôlez ; il vaut mieux, en effet, posséder de nombreux chefs plutôt que de se retrouver avec une armée qui ne peut se déplacer faute d'ordre.

Les rois se voient, eux aussi, assigner diverses capacités choisies par les joueurs, et ces choix sont tout aussi essentiels. Si votre roi est versé dans la magie, ceci vous évitera d'avoir à acheter un magicien. Les sequins "économisés" peuvent alors servir à recruter un héros ou à lever des troupes. Mais, d'un autre côté, si la valeur magique du roi tombe à 1, vous vous retrouverez avec un roi inutile que, contrairement aux magiciens, vous ne pouvez renvoyer. Cette valeur magique sert à déterminer si le roi a réussi à jeter son sort de façon efficace.

La magie : l'un des aspects les plus amusants de *Barbarian Kings* réside dans le fait que les règles du jeu intègrent la magie. La magie et ses effets influencent le déroulement de la partie durant chaque tour de jeu, chaque magicien pouvant lancer des sorts à n'importe quel moment. L'utilisation de la magie peut se révéler aussi efficace qu'amusante. Moyennant quelques sequins, un magicien peut avec ses sorts balayer n'importe quelle armée, enrôler au service de son roi les unités des provinces neutres, geler un océan, ou faire revenir d'entre les morts une armée de zombies.

La magie est divisée en quatre branches, auxquelles peut appartenir un magicien : la magie de l'Esprit, la magie des Eléments, l'Illusion ou la Nécromancie.

Les sorts placés dans la catégorie de la magie des Eléments, sont ceux qui donnent le plus d'avantages tactiques. On y trouve ceux dont l'utilisation peut bloquer les mouvements de l'ennemi par des tempêtes, des crues et différentes perturbations atmosphériques. Cependant, leur problème, comme toute la magie dans *Barbarian Kings*, c'est que l'on ne peut vraiment pas compter avec eux... quand on en a besoin.

De plus, bien que ces sorts soient nécessaires pour clouer sur place les forces ennemies, alors que vous êtes passé à l'offensive, ils ne sont d'aucune utilité lorsque vous êtes sur la défensive. L'un des sorts de la magie des Eléments n'affecte pas le mouvement des unités de l'adversaire, mais peut être utilisé pour le harceler : c'est le sort "tornade", qui empêche toute levée d'impôts dans une province durant un tour de jeu. Même si l'ennemi ne possède aucun moyen de représaille, ces tornades ne représentent que des nuisances. Cependant, vous pouvez porter à votre ennemi des coups mortels en utilisant habilement les tornades. Supposons qu'il ait réuni une si imposante armée qu'il vous soit impossible de l'affronter sur le champ de bataille ; le seul moyen de contrer cet adversaire sera de ravager avec des tornades, les provinces dont les impôts servent à entretenir ses unités...

L'utilisation de la magie de l'Esprit est beaucoup plus subtile, mais tout aussi efficace. La plupart des sorts qui la composent permettent aux joueurs de gagner à leur cause, des unités neutres ou hostiles. Ils sont particulièrment puissants. Le plus efficace est celui de subordination (allégeance dans la règle originale) ; c'est un sort qui permet au joueur contrôlant le magicien qui vient de le lancer, de prendre à son service un certain nombre d'unités neutres. Ce sort de subordination devient inutile, une fois que toutes les unités neutres ont été éliminées, ce qui se produit généralement à la fin du quatrième tour. Aussi est-il judicieux d'enrôler à son service, un magicien spécialisé dans cette branche, dès le début de la partie, à moins que vous ne préfériez confier cette tâche à votre roi...

L'Illusion est, de loin, la plus faible des branches, et ne vaut pas qu'un magicien s'y intéresse. Il existe trois sorts de cette catégorie : le premier permet au magicien qui le lance, de rendre des unités

invisibles, le second de les détecter et le troisième, de créer des unités fictives. Le premier de ces sorts n'est pas aussi efficace qu'il y paraît. Il ne peut être lancé que sur un chef et les unités qui l'accompagnent. Il est exclusivement offensif. La présence nécessaire d'un chef, accompagnant les troupes sur lesquelles vous désirez lancer votre sort d'invisibilité, le rend trop coûteux pour être utilisé en défense, où il serait pourtant particulièrement efficace. La présence d'une unité invisible dans une province stratégique, peut bloquer toute manœuvre de l'ennemi. Les possibilités d'utilisation du sort de détection des unités invisibles sont toutes aussi limitées, comme celles du sort de création d'unités fictives. Les règles précisent en effet que toutes ces unités fictives disparaissent dès que l'un des joueurs demande à construire de nouvelles unités.

La Nécromancie est beaucoup plus utile. On trouve, dans cette branche, des sorts permettant de faire passer de vie à trépas des unités entières ou des chefs, ainsi que celui qui vous autorisera à lever des armées de morts-vivants. Bien que vos magiciens puissent éprouver quelques difficultés à lancer un sort, ceux qui concernent la Nécromancie sont généralement terriblement efficaces. Faites cependant attention en lançant celui qui permet de détruire les unités ennemies : un choc en retour est toujours possible, et celui-ci risque d'anéantir vos propres unités.

Comme je l'ai dit précédemment, au début de la partie, chaque magicien a 50 % de chance de réussir à lancer son sort correctement. La magie représente donc un facteur aléatoire que chaque joueur devra intégrer dans sa stratégie globale de façon à en retirer le maximum de bénéfices au bon moment.

Le déroulement de la partie

Quand celle-ci débute, environ 15 % des provinces représentées sur la carte sont occupées par les unités appartenant aux joueurs, le reste est soit inoccupé, soit contrôlé par des unités neutres. Les provinces inoccupées constituent les premiers objectifs des joueurs : s'en accaparer un maximum et le plus rapidement possible.

Si vous avez la malchance de disputer la partie avec une province voisine de celle d'un autre joueur, vous devrez, bien entendu, vous préoccuper de la défendre. Mais la sécurité de votre province métropolitaine ne doit pas vous obséder au point d'oublier qu'au début de la partie, l'essentiel est de capturer tous les territoires vides ou neutres qui se trouvent à proximité.

Il est tout à fait futile et inutile d'agresser dès le début de la partie, le roi voisin. Si vous le faites, vous vous en repentirez amèrement lorsque vous vous apercevrez que durant cet affrontement, les autres joueurs ont occupé très facilement une bonne demi-douzaine des provinces les plus riches, provinces qu'il vous faudra conquérir de haute lutte, si, bien entendu, vous n'avez pas été éliminé.

Pour la même raison, vous devrez lancer prioritairement vos hordes sur les provinces neutres désarmées. Toute bataille est une affaire dangereuse et le jet des dés peut tout à fait se montrer très défavorable, vous laissant sans troupes au milieu d'une meute de joueurs qui convoitent avidement votre province. Le sort d'allégeance est, au début de la partie, d'une importance vitale, non seulement il vous permet de conquérir des provinces, de recruter des troupes à un moindre coût, mais il libère vos forces armées pour d'autres conquêtes. Les mêmes critères, que pour le choix de votre province métropolitaine, s'appliquent lorsqu'il s'agit de choisir les provinces à conquérir. Néanmoins, les joueurs peuvent se montrer moins pointilleux et choisir de s'approprier de riches provinces plutôt que celles dont les ressources sont plus faibles, mais dont la position géographique est plus avantageuse.

Une règle générale s'applique pour l'entretien de vos troupes. Vos unités ne doivent pas être dissoutes tant que vous avez les moyens de les entretenir. N'oubliez pas que les ressources humaines du continent mythique de Castaphon sont limitées et que, tôt ou tard, vous vous trouverez confronté à des problèmes de personnels.

Comme toutes les règles, celle-ci supporte quelques exceptions. Si votre magicien se montre particulièrement maladroit et si ses chances de réussir à lancer un sort, descendent à 1, il devra être exécuté et remplacé. Un magicien coûte beaucoup trop cher à entretenir, alors que le recrutement de l'un des innombrables jeteurs de sorts qui se pressent sur le marché du travail de Castaphon, ne vous demandera qu'une dépense de six sequins. La seconde exception ne concerne que quelques rares cas d'urgences et se montre très efficace lorsqu'un joueur tient en son pouvoir toutes les provinces habitées par une race donnée.

Le "truc" consiste à dissoudre des unités dans telle ou telle province de façon à pouvoir les recruter autre part. C'est tout de même une tactique coûteuse et risquée, dont les chances de succès dépendent uniquement du jet de dé lancé pour savoir quel est le joueur qui recrutera en premier des unités. Cette tactique peut parfois se révéler nécessaire lorsqu'un joueur a trop étendu son empire et que ses arrières ne sont pas défendus, ce qui les livre aux forces ennemies, à moins que des renforts n'apparaissent rapidement.

Voici une des tactiques fondées sur le système de recrutement des unités, désagréables pour l'ennemi, et dangereuses pour le joueur qui l'utilise. Elle consiste à acheter le plus d'unités possible dans le but d'empêcher un autre joueur de recruter des troupes. Un joueur peut, par exemple, recruter avec son budget initial toutes les unités d'infanterie et toutes les flottes d'une race particulière dès le début de la partie. L'efficacité d'un tel procédé augmente si plusieurs rois décident de s'allier contre un autre pour lever des troupes dont il a besoin... Ceci nous amène tout naturellement à parler des alliances qui doivent être respectées pendant au moins un tour, contrairement à *Diplomacy*. Les joueurs peuvent conclure ces alliances au début de chaque tour, en échangeant leur signature. Les alliances sont libres et les joueurs peuvent très bien exclure du pacte qu'ils viennent de signer, tel ou tel roi. Seulement... la magie intervient également dans les alliances ! Deux sorts de la magie de l'Esprit sont utilisables : celui d'harmonie et celui de discorde. Ils permettent



d'agir sur les alliances qui ont été conclues, et sur celles qui ne l'ont pas été. Ainsi, le sort d'harmonie peut vous permettre d'établir une alliance avec le roi qui ne le désire pas. C'est très pratique pour s'assurer, pendant au moins un tour, des intentions pacifiques de son plus proche voisin pendant que vos troupes vont piller quelque lointaine contrée. Faites cependant attention car il existe une antithèse, le sort de discorde, qui possède des effets exactement inverses de celui d'harmonie. Ce sort est employé effectivement pour provoquer la discorde entre les parties lors d'un traité d'alliance, ce qui les empêche de le conclure.

Barbarian Kings n'est pas un jeu à 100 % original. Il emprunte beaucoup à *Diplomacy*, par son système d'alliance et de déplacement selon des ordres écrits ; au wargame par son système de combats ; au jeu de rôle par son cadre et l'atmosphère qui y règne. Il possède cependant sa propre personnalité, à mi-chemin entre le wargame et le jeu diplomatique. Il est très amusant à jouer et peut se révéler plein de rebondissements, car il ne peut y avoir qu'un seul vainqueur : celui qui réussit à accumuler un trésor de guerre d'au moins 100 sequins si vous jouez à deux ou à trois, ou 120, si vous jouez à plus. □

Frédéric Armand.

Devine Qui Vient Diner Ce Soir...



Dans cette rubrique, nous vous proposons de nouveaux types de monstres qui, nous l'espérons, sauront vous aider à meubler le plus agréablement possible vos corridors déserts.
Et si vous souhaitez faire l'écho de vos créations favorites, écrivez-nous cette rubrique est à votre disposition...

A mi-chemin entre le suivant et l'ours en peluche, le Ravor, créé par Alexandre Marot (qui gagne au passage un abonnement d'un an à *C.B.*), devrait être bien utile à certains. Petit point laissé à l'appréciation du D.M. : en présence de plusieurs aventuriers, lequel le Ravor choisira-t-il comme maître et sur quels critères ? Allons, mes amis, ne nous battons pas !...

LE RAVOR

Fréquence : très rare.
Nombre d'apparition : 1.
AC : 7.
Vitesse : 15" sur terre,
12" dans l'eau.
HD : 3 + 2.
Nombre d'attaques : 3.
Dégâts : 1-3/1-3 par les griffes
1-4 par morsure
Attaque spéciale : voir ci-dessous
Défense spéciale : aucune
Résistance à la magie : standard
Intelligence : 5
Taille : S (petit)
Apt. Psi : aucune

Le **Ravor** est un animal voisin du *raton-laveur*, avec une apparence identique à son cousin, si ce n'est sa taille légèrement supérieure.

Son intelligence lui permet d'acquérir des dons de voleur par l'apprentissage de ce métier donné par un Voleur du 6e niveau au moins. Sa dextérité (17) lui permet alors d'accomplir les actes suivants :
— Pickpockets : 60 %
— Trouver les trappes : 45 %
— Se mouvoir silencieusement : 52 %
— Se cacher dans les ombres : 42 %
— Grimper aux murs : 92 %.



L'entraînement dure environ trois mois, à raison de 2 à 3 h par jour, et n'est pas forcément administré par le maître du **Ravor.**

De plus, il est attiré par les joyaux, vrais ou faux, qui brillent, et qu'il glissera dans sa petite poche ventrale (contenance 100 GP). S'il transporte 50 GP ou plus, sa vitesse est réduite à 9".

Le **Ravor** est un animal craintif. Il n'attaquera que s'il y est obligé. Il essaiera de grimper au moins à une hauteur de 12" pour se jeter sur son attaquant. Dans ce cas, il double les dégâts par les griffes mais ne pourra pas utiliser ses mâchoires lors du premier round.

Le **Ravor** est un animal familier qui rapportera l'or ou des joyaux à son maître pour lui faire plaisir.

Le **Ravor** bénéficie d'un Saving Throw de 10 contre le poison.

Il peut sentir la présence d'un danger et détecter les trappes et les éviter (70 % de chance) mais il ne pourra pas les neutraliser.

Il cherchera la plupart du temps la protection de son maître.

un **Ravor** est surpris avec un 1 sur un dé à 10 faces et peut surprendre avec 1-2-3 sur un dé à 6 faces.

Le **Ravor** a un alignement loyal neutre et il pourra être facilement utilisé par un maître d'alignement quelconque à condition que celui-ci se montre amical envers l'animal et ne l'empêche pas de voler. Si l'animal est battu, attaché ou enfermé, il tentera de s'échapper.

L'animal, incapable de se nourrir à l'état sauvage, cherchera l'amitié d'un nouveau maître (80 % des cas), ou se laissera mourir (20 %).

La possibilité d'augmenter les capacités de voleur du **Ravor** est laissée au choix du DM qui évaluera les conditions de gain de points d'expérience de l'animal.





Quelle est l'aventure qui ne commence avec une bonne randonnée à cheval ? Et pourtant, il est rarement question de chevaux et de leurs cavaliers, dans les traités... Voici quelques tables qui vous permettront de connaître adresse et expérience de vos aventuriers dans ce domaine, ainsi que les performances de leurs montures.

Chevaux

IL est nécessaire de savoir que les chevaux, qui ne sont pas entraînés pour le combat, ont 90 % de chance d'être paniqués par des bruits soudains, des mouvements brusques, des flammes ou des odeurs inhabituelles. Par contre, ces chances pour un cheval de guerre entraîné, tombent à 10 %.

Il est toujours possible de trouver un cheval exceptionnel, c'est-à-dire ayant une moyenne dépassant 7 points par dé de vie. Ses performances pourront être améliorées de 10 à 40 % (un dé à quatre faces) par rapport à celles qui sont données dans le tableau ci-dessous.

"La vieille carne" existe aussi ! Elle a une moyenne inférieure à 3 points de coups par dé de vie ; ses performances sont réduites dans la même proportion que le cheval exceptionnel. "La vieille carne" a au moins 2 points d'intelligence.

TABLEAU DES PERFORMANCES

	Dés de Vie	Distance parcourue par jour en terrain : plat	varié	accidenté	Vitesses Normale	Galop	Charg[t] Pièces d'Or	Sauts H/L	Intelligence
Cheval de selle, ou de guerre, léger	2	90 km	40 km	10 km	24"	36"	3.000 5.000	1,5 m 3,5 m	animale
Cheval de guerre, moyen	2 + 2	60 km	35 km	"	18"	32"	4.000 6.500	1,2 m 3 m	animale
Cheval de guerre, lourd	3 + 3	50 km	30 km	"	15"	28"	5.000 7.500	1 m 2 5 m	animale
Mule	3	60 km	35 km	"	12"	18"	2.000 6.000	1 m 2,5 m	2 à 4 pts
Poney	1 + 1	50 km	30 km	"	12"	18"	2.000 3.000	0,7 m 2 m	animale
Cheval de trait	3	45 km	30 km	"	12"	18"	4.000 8.000	1 m 2,5 m	animale
Destrier de Paladin	5 + 5 (*)	60 km	35 km	"	18"	32"	5.000 7.500	1,2 m 3 m	5 à 7 pts

(*) : le nombre de points de coups par dé de vie d'un destrier de Paladin n'est jamais inférieur à 50 % du niveau du Paladin (voir exemple du D.M.G. page 18). Le destrier de Paladin est l'équivalent d'un cheval de guerre lourd.

• Chargement pièces d'or : le premier nombre donné dans la case indique le chargement maximum en pièces d'or — P.O. — (cavalier compris) sans que les performances de la monture soient affectées. Le second nombre donne le chargement total possible pour une monture, mais dans ce cas, les performances doivent être divisées par deux. Les valeurs données dans cette colonne sont invariables.

• Sauts (en mètres) : la première distance indique la hauteur que peut sauter une monture, la seconde, la longueur du saut. Une monture peut essayer un saut en hauteur ou en longueur mais pas les deux en même temps.

Ces distances sont valables avec un chargement deux fois moindre que le chargement normal d'une monture (exemple 1.500 P.O. pour un cheval de selle au lieu de 3.000). Pour des distances ou des chargements supérieurs, des handicaps sont à considérer. Les chances de base sont de 100 % :

— 1 % par vingtaine de P.O. de chargement en plus (cavalier compris) ;

— 2 % par centimètre de hauteur en plus ;

— 1 % pour trois centimètres de longueur en plus.

Pour les montures dont les performances sont modifiées de ± 10 à 40 %, les pourcentages sont appliqués directement aux chances de base et non aux distances données dans le tableau pour les sauts.

Bien entendu, pour effectuer de tels sauts, une place suffisante doit être prévue pour l'élan de la monture.

• Exemple de tentative de saut :
monture : cheval de guerre léger, exceptionnel (+ 20 %)
cavalier : 70 kg (rappel : 1 kg = 22 P.O.)
équipement : 200 P.O.
distance : ravine de 5 mètres de large.

• Chargement du cheval : 70 × 22 + 200 = 1.740 P.O. Il y a donc 240 P.O. d'excès, soit un handicap de 240 : 20 = 12 %.

• Distance normale de saut : 3,5 m. Le fossé fait 5 mètres, soit 150 cm de plus donc : 150 : 3 = 50 % de handicap.

Le handicap total est de 50 + 12 = 62 %. Les chances de base de ce cheval sont de 100 + 20 − 62 = 58 %.

Le cavalier et sa monture pourront effectivement passer ce fossé avec un score de 58 au plus sur un dé de pourcentage. Avec un cheval ordinaire les chances auraient été de 38 %.

Cavaliers

Les performances des cavaliers se divisent en deux catégories : connaissance et expérience des chevaux, et adresse physique sur une monture.
Au départ, ces deux catégories sont basées sur un même score variant de 1 à 100. Par la suite, le score est modifié de deux manières différentes suivant les caractéristiques du cavalier, afin d'obtenir les aptitudes de ce dernier dans les deux catégories.

Tableau de performances des cavaliers

120 % +	(Excellent cavalier)	Grand maître écuyer
85-119 %	Excellent cavalier	Ecuyer supérieur
60- 84 %	Bon cavalier	Ecuyer
40- 59 %	Cavalier occasionnel	
30- 39 %	Mauvais cavalier	Minimum possible pour
10- 29 %	Simple amateur	les classes de guerriers
1- 9 %	Horrible maladroit	
0 ou moins	Pied tendre	

Les ajustements connaissance/expérience tiennent compte de la sagesse, l'intelligence, l'activité et le niveau du personnage. Les ajustements d'adresse se font en fonction de la dextérité, la force, la taille, l'activité, le niveau du personnage et enfin suivant le type de monture utilisée. Il est donc possible, par exemple, d'avoir un niveau de "Bon cavalier" au point de vue de l'adresse physique et un niveau de "Cavalier occasionnel" en ce qui concerne l'expérience des chevaux. Les aptitudes du cavalier dans chaque catégorie sont expliquées séparément suivant les niveaux qu'il a obtenus.

Ajustements :

Niveaux / Classes	1	2	3	4	6	8	10 +
Guerrier	—	+ 5 %	+ 5 %	+ 5 %	+ 5 %	+ 5 %	+ 2 %
Prêtre	− 15 %	+ 5 %	+ 5 %	+ 5 %	+ 5 %	+ 2 %	—
Druide	− 5 %	+ 5 %	+ 5 %	+ 5 %	+ 2 %	+ 2 %	+ 2 %
Voleur	− 10 %	+ 5 %	+ 2 %	+ 2 %	+ 2 %	+ 2 %	+ 2 %
Magicien	− 20 %	+ 5 %	+ 2 %	+ 2 %	+ 2 %	+ 2 %	+ 2 %

Moines et assassins entrent dans la classe des voleurs (voir tableau Ajustements). Les illusionnistes entrent dans la classe des magiciens. La classe des guerriers comprend tous les guerriers et leurs variantes.

• Dextérité :

15 pts	: + 5 %	6 pts	: − 5 %
16 pts	: + 10 %	5 pts	: − 10 %
17 pts	: + 15 %	4 pts	: − 15 %
18 pts +	: + 20 %	3 pts −	: − 20 %

• Force :

15 pts	: + 2 %	6 pts	: − 2 %
16 pts	: + 4 %	5 pts	: − 4 %
17 pts	: + 6 %	4 pts	: − 6 %
18 pts +	: + 8 %	3 pts −	: − 8 %

• Intelligence et Sagesse (I + S) :

24 pts	: + 5 %	12 pts	: − 5 %
28 pts	: + 10 %	10 pts	: − 10 %
32 pts	: + 15 %	8 pts	: − 15 %
36 pts +	: + 20 %	6 pts −	: − 20 %

• Taille :
Inférieure ou égale à 1,20 m : − 10 % (sauf sur Poney).
Inférieure ou égale à 0,90 m : − 15 % (sauf sur Poney).

• Types de monture :

cheval de selle, poney	−
cheval de guerre léger	− 4 %
cheval de guerre moyen	− 6 %
cheval de guerre lourd	− 8 %
mule	+ 5 %

• Activités :
en ce qui concerne la table des connaissances secondaires (*D.M.G.* page 12), "Husbandman, Animal Husbandry" correspond, dans 60 % des cas, à l'élevage des chevaux. Donc, si un joueur possède effectivement des qualifications d'éleveur de chevaux, il bénéficiera de + 20 % pour ses aptitudes en connaissance/expérience et + 10 % pour son adresse physique. Il sera considéré au pire comme un "Mauvais cavalier" dans les deux catégories.

Performances des cavaliers suivant leurs niveaux

• "Excellent cavalier" :
a. connaissance/expérience : il a 60 % de chances de reconnaître une "vieille carne" si on tente de lui en vendre une. Si son cheval est paniqué, il a 30 % de chances par round de calmer son cheval.
b. adresse physique : il peut effectuer des manœuvres difficiles avec sa monture (monter des escaliers, sauter des obstacles, reculer, passer sur une bande de terrain étroite...) avec 70 % de chances. S'il rate sa tentative, le cheval refuse simplement la manœuvre.

• "Bon cavalier" :
a. 45 % de chances de reconnaître une "vieille carne" et 20 % de chances de calmer son cheval (...).
b. manœuvre difficile : 60 % de chances.

• "Cavalier occasionnel" :
a. 25 % de chances de reconnaître une "vieille carne" et 10 % de pouvoir calmer sa monture (...).
b. manœuvre difficile : 50 % de chances.

• "Mauvais cavalier" :
a. 10 % de chances de reconnaître une "vieille carne", et aucun don particulier pour calmer sa monture (...).
b. manœuvre difficile : 30 % de chances. Il se bat à − 2 à cheval.

• "Simple amateur" :
a. aucune expérience des chevaux.
b. incapable d'effectuer une manœuvre difficile avec sa monture et 10 % de chances par round de faire une chute si le cheval galope. Il se bat à − 5 à cheval.

• "Horrible maladroit" :
a. le cavalier a tendance à agacer sa monture. Le cheval a 50 % de chances de se débarrasser de son cavalier par une ruade lorsqu'il sent un danger quelconque et 30 % de chances de s'emballer pendant 1d10 + 5 rounds. Le cavalier est d'ailleurs totalement incapable de se battre à cheval.
b. lors d'un galop, le cavalier a 30 % de chances par round de faire une chute et 10 % de chances de rester accroché par un pied à l'étrier.

• "Pied tendre" :
Pour eux, le chariot est tout indiqué (s'il est fourni avec un cocher !) car ils ne savent pas monter à cheval. Ils doivent suivre un entraînement de 1 à 4 mois, au prix de 100 à 400 P.O., pour apprendre à monter. Dans ce cas, le joueur relance ses dés de pourcentage pour connaître ses nouvelles performances. Un second résultat "pied tendre" n'est plus pris en compte.

Ordre des écuyers :

L'Ordre des écuyers est une classe complémentaire réservée aux guerriers et à certains prêtres ayant un rapport évident avec les arts martiaux, les chevaux ou la guerre en général. Les druides et les barbares ne peuvent en faire partie.

Pour pouvoir entrer dans l'Ordre des écuyers, il faut obligatoirement être "Lawful", humain, elfe ou demi-elfe, et avoir ses deux scores, connaissance/expérience et adresse physique, à des niveaux différents.

• "Ecuyer" :
Que le cavalier soit bon ou excellent, il doit inévitablement commencer avec le titre d'écuyer. L'apprentissage dure de 1 à 4 mois au prix de 500 P.O. par mois. Les performances du cavalier deviennent alors :
a. 70 % de chances de reconnaître une "vieille carne" et 40 % de chances de calmer un cheval paniqué. Il est capable, en un trimestre, d'enseigner un tour simple à un cheval par point d'intelligence de la monture (50 % de chances).
b. 80 % de chances de réussir une manœuvre difficile et bénéficie d'un + 1 supplémentaire quand il charge au combat.

• "Ecuyer supérieur" :
Un an après avoir obtenu son titre d'écuyer, et si ses deux scores sont suffisants pour être "Excellent cavalier", le personnage peut devenir écuyer supérieur. L'entraînement dure de 3 à 6 mois, au prix de 800 P.O. par mois. Les performances de l'écuyer supérieur deviennent :
a. les mêmes que celles de l'écuyer, mais avec + 10 %. Il peut soigner les blessures des chevaux au rythme de un point de coup par jour (3 si le cheval reste inactif). Bien sûr, il doit emporter avec lui le matériel nécessaire à cet effet.
b. 85 % de chances de réussir une manœuvre difficile et bénéficie d'un + 2 à la charge et de + 1 au combat en mêlée à cheval. Il peut en outre, se pencher au galop pour ramasser un objet au ras du sol, s'il ne porte pas d'armure autre que du cuir.

• "Grand maître écuyer" :
L'entraînement à ce niveau n'existe pas, l'écuyer supérieur doit prouver seul qu'il mérite pleinement ce titre prestigieux. Pour cela il doit se présenter au concours annuel qui se compose de quatre épreuves :
1. Vaincre un taureau dans une arène, à cheval.
2. Effectuer un parcours à obstacles avec le minimum de fautes (suivant le Maître du Donjon).
3. Présenter un exercce à un cheval ; épreuve fournie par les juges trois mois plus tôt.
4. Gagner le Grand tournoi des écuyers.



Si toutes ces épreuves sont passées avec succès et, bien sûr, que les deux scores du cavalier sont suffisants (120 % ou plus), il sera enfin considéré comme Grand maître. Voici ses performances :

a. les mêmes que celles de l'écuyer, mais avec + 15 %. Il soigne les blessures des chevaux comme l'écuyer supérieur, et leurs maladies courantes dans 80 % des cas, s'il possède un équipement adéquat. Il a une faculté limitée de communication avec toutes les races de chevaux (y compris licornes et centaures).

b. 90 % de chances de réussir une manœuvre difficile et bénéficie de + 3 à la charge, + 2 en combat à cheval, désarçonne un adversaire sur un 20 naturel et sa classe d'armure est améliorée de 1 point (à cheval en combat).

Un cheval utilisé pendant plus d'un an par un Grand maître reste totalement loyal à celui-ci. Personne d'autre ne pourra le monter sans le consentement du maître.

La coutume veut qu'un écuyer de passage dans une ville trouve toujours un confrère de rang égal ou inférieur qui lui offrira le gîte et le couvert pendant tout son séjour. Un Grand maître écuyer est considéré comme un hôte de choix voire de petite noblesse.

Attention : toute tricherie découverte lors du concours annuel est punie de peines très graves, allant de la radiation de l'Ordre à l'emprisonnement pendant plusieurs années en passant probablement par un duel à mort avec un autre Grand maître (sans compter les problèmes d'alignement pour un "Lawful" tricheur !).

Grand tournoi de l'Ordre

Pour y participer il faut obligatoirement un cheval de guerre lourd, une armure de campagne (field-plate) et un jeu de plusieurs écus et de lances. L'écuyer supérieur doit avoir au moins un "Henchman" ayant le statut d'écuyer de l'Ordre.

Le concurrent doit se mesurer avec 5 à 10 autres cavaliers. S'il gagne à toutes les joutes, il sera alors le vainqueur du Grand tournoi de l'Ordre et le symbole de l'Ordre lui sera remis. Il vaut de 500 à 2.000 P.O.

Les cavaliers se présentent face à face et leur but est de désarçonner l'adversaire en chargeant à la lance. Pour pouvoir désarçonner un cavalier, il faut d'abord le toucher (procédure habituelle : 1d20 / classe d'armure...). Si le coup a porté, les deux cavaliers doivent lancer un dé à 10 faces, y rajouter leur ajustement de force et leur niveau.

Le cavalier touché tombe s'il obtient moins que son adversaire et dans ce cas sera éliminé du Tournoi. S'il obtient un nombre supérieur ou égal, il ne tombe pas et la lance de son adversaire se casse. Dans ce cas le coup est nul et doit être recommencé.

Si les coups des deux cavaliers ont porté, les dés devront être en toute logique, lancés quatre fois, et si les deux cavaliers tombent, le coup est également nul. Les deux adversaires devront remonter à cheval et se mesurer en combat jusqu'à ce que l'un d'eux soit éliminé.

Le Tournoi n'en reste pas moins un "sport" brutal ; chaque fois qu'un coup a porté, il y a 5 % de chances d'être blessé, suivant les dégâts de la lance (6 à 18 points de coup, plus ajustements).

Chaque fois qu'un cavalier fait une chute, il perd de 1 à 4 points de coup ; il n'est nullement déshonorant de déclarer forfait avant la fin du Tournoi à cause de ses blessures.

Enfin, chaque cavalier désarçonné rapporte sa valeur de base en points d'expérience plus le bonus des facultés spéciales s'il portait une armure magique. (Voir *D.M.G.* page 85, BXPV + SAXPB).

Notez qu'une licorne est considérée comme un cheval de guerre léger exceptionnel (+ 40 %) dans ses performances au saut et ses distances parcourues en un jour (voir tableau des performances des chevaux).

"Messires, en lice, le Tournoi attend !" □

Bruce Heard.

C.B echo

VOUS êtes maintenant près de dix mille à vous passionner pour les jeux de simulation, et à guetter dans nos colonnes, l'information, le conseil, mais aussi l'imagination et le rêve. Aussi, bien que nous soyons en contact avec de nombreux clubs, avec des joueurs novices ou vieux fans, avec les boutiques les plus dynamiques (tenues, on s'en doute, par des joueurs), nous ne sommes plus du tout sûr que leur opinion, leur prise de position soient le reflet de la majorité des lecteurs. Or, pour mieux connaître vos opinions, il existe un système très simple, auquel d'ailleurs notre confrère américain « *Strategy and Tactics* » fait appel dans chaque numéro, c'est (comment avez-vous deviné ?) le questionnaire (en anglais, *Feedback*).
Le gros handicap d'un questionnaire est de ne refléter l'opinion que de ceux qui ont pris le temps d'y répondre, aussi avons-nous maché le travail au maximum ! Pour ne point détériorer votre C.B., photocopiez la page, mettez les symboles adéquats dans les cases prévues et renvoyez-nous le tout.

Allez, allez ! c'est amusant de remplir un questionnaire, et une fois complété, c'est vraiment dommage de ne pas l'envoyer ! S'pa ?

Chaque question est suivie d'une parenthèse :

- (1-9) signifie : notez de 1 (nul, ouh !) à 9 (excellent, encore).
- (1, 2, 3) signifie : mettez les réponses par ordre de préférence. Un blanc correspondant à « Ça ne m'intéresse pas du tout ».
- (O-N) c'est OUI ou NON.
- (X) signifie : cochez les cases qui vous intéressent ou vous concernent (vous pouvez donc cocher plusieurs cases par question).
- (. . . . . .) signifie que *là*, vous devez inscrire quelques mots de votre plume la plus lisible.

N.B. : nous avons laissé un emplacement « nom et adresse » au cas où vous voudriez que l'on puisse retrouver votre questionnaire. Vous pouvez le laisser en blanc, si vous préférez rester anonyme, mais précisez-nous la **ville** et le **département** où vous résidez, et votre profession, car ça c'est important !

Nom et prénom (facultatif) : ....
....
....
Age : .... Sexe : ....
Profession : ....
Ville (Code postal) : ....
....

Vers quels types de jeu vont vos préférences ? (1, 2, 3. . . .)

Wargames sur carte :
- ☐ antique
- ☐ napoléonien
- ☐ guerre de sécession
- ☐ 1re guerre mondiale
- ☐ 2e guerre mondiale
- ☐ « 3e » guerre mondiale
- ☐ science fiction/post-atomique
- ☐ fantastique
- ☐ autres : ....

Jeu avec figurines :
- ☐ antique/médiéval
- ☐ napoléonien
- ☐ moderne
- ☐ fantastique/science fiction

Jeu de rôle :
- ☐ médiéval/fantastique
- ☐ science fiction
- ☐ XXe siècle

Jeu sur micro-ordinateur :
- ☐ type jeu de rôle (intervention de hasard)
- ☐ type aventure (jeu logique sans hasard)
- ☐ autres : ....

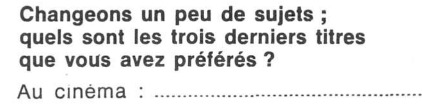
Tous jeux confondus, vous jouez (X) :
- ☐ presque tous les jours
- ☐ 2-3 fois par semaine
- ☐ 1 fois par mois
- ☐ à l'occasion

Vous jouez plus souvent (X) :
- ☐ à domicile
- ☐ dans un club officiel (loi de 1901, établ. scolaire)
- ☐ dans un club « officieux » d'amis

Vous avez une « programmable » : (o-n)
- ☐ si oui, dequel type : ....

Vous avez accès à un micro-ordinateur (o-n) :
- ☐ si oui, de quel type : ....
- ☐ combien de programmes achetez-vous par trimestre ?

Vos cinq jeux préférés (titre et éditeur) :
1. ....
2. ....
3. ....
4. ....
5. ....



Changeons un peu de sujets ; quels sont les trois derniers titres que vous avez préférés ?

Au cinéma : ....

....

En littérature : ....

....

En bande dessinée : ....

....

Quelles revues lisez-vous régulièrement ?
- — de jeux : ....
- — de B.D. : ....
- — d'information générale : ....
- — autres : ....

Quels genre d'articles aimez-vous (ou aimeriez-vous plus souvent) trouver dans Casus Belli ?
- ☐ article de fond, 4 à 6 pages, sur un jeu.
- ☐ articles sur une série, un éditeur.
- ☐ articles brefs autour d'un thème.
- ☐ article d'initiation sur un jeu complexe.
- ☐ analyse de jeu sur « *micro* » du commerce.
- ☐ programmes **originaux** pour ZX 81 ou autres.
- ☐ informations brèves sur les dernières nouveautés françaises et étrangères.
- ☐ informations sur les créations et activités clubs.
- ☐ extensions de wargames existants, scénarios, etc., et dans ce cas, quels jeux aimeriez-vous voir développés ?

1. ....
2. ....
3. ....

- ☐ extensions de jeux de rôle existants (modules aides au jeu) et dans ce cas quels jeux en particulier ?

1. ....
2. ....
3. ....

- ☐ mini-jeux originaux, de type :
  - ☐ wargame classique historique
  - ☐ wargame classique thème SF
  - ☐ semi jeu de rôle
  - ☐ jeu humoristiques
- ☐ autres : ....

Si vous voulez que nous puissions tenir compte de votre opinion, renvoyez-nous aussi vite que possible cette page dûment remplie à : **Casus Belli (rédaction), 5, rue de la Baume, 75008 Paris.**

Attention, pour pouvoir vous donner les résultats de cette grande enquête dans le prochain numéro de Casus Belli, nous devons recevoir vos missives avant le 20 mars !



Au jour le jour

QUEL est le véritable D.M. qui ne voudrait lancer sa propre campagne de *D & D* ? Seulement, lorsque l'on débute, tant de lacunes restent à combler que souvent il en reste à la petite expédition d'un soir, sans "toile de fond" réelle. Par exemple, tient-il vraiment compte du temps qui s'écoule et des saisons ? Notre D.M. en herbe pourra toujours s'inspirer du calendrier proposé ici, ainsi que de la table des climats qui suit.

CALENDRIER

Ce calendrier-ci serait idéal pour une population à traditions plutôt celtiques. Les mois et les fêtes sont basés sur les saisons, et les jours de la semaine sur des éléments de la nature ou de la vie quotidienne.

Jours de la semaine :

1. Sélènia : jour de repos ;
2. Jour des Dieux : jour de travail (ou dédié aux dieux) ;
3. Aquaria : jour de travail (ou dédié à la pêche) ;
4. Terrania : jour de travail (ou dédié au labour) ;
5. Aquilonia : jour de travail (ou dédié aux semailles) ;
6. Célestia : jour de travail (ou dédié aux moissons) ;
7. Solaria : jour de travail (jour de marché).

Célestia est généralement le jour où l'on va consulter les oracles ou les astrologues.

Mois et saisons

• Printemps :

— Feu Naissant (mars) ;
— Findefroid (avril) ;
— Lestes Semailles (mai).

• Eté :

— Blanche Brebis (juin) ;
— Cuivrechamps (juillet) ;
— Moisson Dorée (août).

• Automne :

— Riche Soleil (septembre) ;
— Douce Vie (octobre) ;
— Mortefeuille (novembre).

• Hiver :

— Sombrebois (décembre) ;
— Grise Lumière (janvier) ;
— Perce-Neige (février).

Donjons & Dragons se déroulant plus généralement dans un monde imaginaire, il est parfaitement possible de faire des mois de 28 jours, ce qui d'ailleurs simplifie bien les choses !

Le dernier "Sélènia" de chaque saison marque le début d'une fête qui dure 4 jours : Fête des Fleurs ; Carnaval ; Brunefest (Fête de la bière) ; Fête des Bûcherons.

Le dernier jour de "Perce-Neige" est un jour sacré, totalement dédié aux dieux celtiques. Il marque la naissance de la nouvelle année.

CLIMAT

Enfin, pour déterminer quel type de temps il fera, il suffit simplement de se reporter au tableau suivant et de lancer les dés de pourcentage dans la colonne correspondant à la latitude où se trouvent les personnages (Sud, Centre, Nord) sans oublier de modifier le résultat suivant la saison.

La colonne Temps indique les conditions météorologiques. La colonne Durée précisera le temps que durera le type de condition météorologique.

Pour ceux qui auraient besoin d'informations sur les vents, le *Dungeon Master's Guide* a prévu un système (page 54) ("Wind Direction & Force"). Dans tous les cas, un résultat "Storm" ou "Hurricane" est prioritaire par rapport à la table des climats, mais certaines conditions au niveau géographique sont à prendre en compte en ce qui concerne l'ouragan.

En attendant que les vents vous soient favorables, à bientôt ! □

Bruce Heard.

Sud	Centre	Nord	Temps	Durée
Sc. Nég.	– 10, –	–	Sécheresse ; vague de chaleur	1d4 semaines, + 1 au Sud
01-60	– 9 + 40	01-30	Ciel dégagé	2d8 jours + au Sud
61-70	41-50	31-50	Passage de nuages, sans pluie	1d4 jours
71-80	51-60	51-60	Temps couvert, sans pluie	2d4 jours + 2 au Nord
81-85	61-70	–	Pluies fines	1d4 jours + 4 au Centre
86-90	71-85	61-70	Pluies Normales	1d4 jours
91-95	86-87	71-80	Averses	1 jour, 1 à 8 averses
96-99	88-89	81-82	Orages	1 jour, 2 à 5 orages
00 +	90-91	83-84	Pluies diluviennes	1d6 jours + 2 au Sud
	92-93	85-86	Grêle	(Voir orages)
	94-95	87-95	Brouillard	1d4 jours + 2 au Nord
	96-97	96-97	Chute de neige	1d4 jours + 2 au Nord
	–	98-99	Blizzard	1d4 jours
	98 +	00 +	Neiges de saison	1-2 semaines, + 2 au Nord

Ajustements de saison : Printemps – 7 ; Eté – 20 ; Automne – 3 ; Hiver + 20.

En Hiver au Centre et au Nord, traiter pluies diluviennes comme gel.

En Hiver au Nord, traiter pluies normales comme chute de neige.

Pour les climats tropicaux ou équatoriaux, traiter sécheresse comme pluie normale chaque après-midi, mais pour une durée de 2 à 5 semaines.



Périples en Alarian

PLUTÔT que l'habituel module, nous vous présentons cette fois la "toile de fond" et les éléments pour l'établissement d'une *"campagne"*, c'est-à-dire d'une suite d'aventures cohérentes, qui se joueront sur plusieurs séances. Deux raisons à cela :

Malgré toute leur bonne volonté, peu de joueurs attendent pour découvrir le dernier module de C.B. que leur Maître de Jeu veuille bien les y introduire, ce qui oblige celui-ci à **tout transformer** pour contrebalancer cette étrange prescience des personnages connaissant chaque recoin du *"donjon"* avant même d'y entrer...

La seconde raison ressort du courrier que nous recevons, où de nombreux *Dungeons Masters* se heurtent au même problème : les joueurs font passer leurs personnages d'un Maître de Jeu à l'autre, et réapparaissent soudain bardés d'armes magiques et **truffés** de pouvoirs, dont on se demande qui peut bien les avoir gratifiés.

Jouer une campagne permet au Maître de Jeu de suivre exactement chaque personnage, surtout s'il débute à un petit niveau. Chaque aventure se "branche" alors sur la précédente, et les aventuriers vont progresser dans un milieu dont ils finiront par connaître les bons coins et les guet-apens, les bonnes adresses et les individus louches, et où ils seront eux-mêmes connus, réagissant de ce fait avec plus de réalisme. Si un joueur "saute" quelques séances, son personnage aura tout simplement pris des "vacances" et réapparaîtra un peu vieilli, avec les éventuels talents que les règles de jeu lui auraient permis d'acquérir durant ce temps.

Mais sans les objets pharamineux que le même joueur aura pu récolter par ailleurs, (son personnage étant coincé dans votre campagne, le joueur en aura tiré un autre pour jouer avec d'autres M.J.)*.

A vous donc de faire votre cuisine à partir des ingrédients qui suivent, accumulant vos propres idées sur tel ou tel lieu, tel personnage, pour **tisser** autour des aventuriers un tel réseau de détails que vous ne serez jamais pris de court.

* Profitons de l'occasion pour ne pas mâcher nos mots :

Les Maîtres de Jeu remplissant leurs Donjons de trésors et notamment d'objets magiques de haut niveau par rapport aux joueurs, dans le but de compenser le manque d'imagination et la médiocrité de leurs modules sont de bien tristes personnages. Mais ceux-là ont l'excuse qu'il n'est pas aisé d'être Maître de Jeu. Par contre, les joueurs qui, ayant joué dans un tel module, sont fiers de leur épée + 4 (ou truc similaire) conquise de haute lutte dans un repaire défendu par deux minables Kobolds, et font les seigneurs offensés lorsqu'un Maître de Jeu sérieux leur demande de laisser leur arsenal au vestiaire, sont vraiment des nuls. Sachez les détecter avant qu'ils ne vous flanquent une bonne aventure par terre ! (N.d.l'A.).



OBLE visiteur, honorable Maistre de Jeu, permettez que nous vous peigniions le portrait du pays d'Alarian, tel qu'en sa prospérité il attire aujourd'hui les convoitises... Le pays vit sous l'autorité du roi Khalidan, fils de Mestzin, fils du grand Alarien qui unifia les contrées disparates sous sa poigne forte et juste.

ALARIAN se compose de sept provinces, anciens fiefs de petits seigneurs dont les frontières ne sont plus que symboliques, bien qu'elles concrétisent encore des ruptures dans les coutumes des habitants.

NORVEN est la plus au nord de ces provinces ; ses habitants sont essentiellement agriculteurs, car les alluvions déposés par le delta de *Fleuve D'Or* rendent cette région fertile. En hiver, les vents glacés descendant de la *Passe de Gzar* ou longeant la côte gèlent en général les nombreux bras du delta ainsi que les lacs. Les habitations isolées sont fréquemment à demi enterrées et recouvertes d'un talus pour se protéger du **froid**, sauf à l'intérieur du delta même où elles sont plutôt perchées sur des proéminences naturelles ou artificielles pour échapper aux inondations de printemps. Une longue *muraille* d'environ vingt mètres de haut, court sur près de deux cents kilomètres de long, marquant la frontière avec le pays ***Gzar.***

La seule porte se trouve à ***Kraod*** et l'herbe qui pousse sur le pas de cette porte du côté nord n'a pas été foulée depuis des générations. Cependant, des incidents étant survenus, surtout sur la portion de muraille chevauchant le mont *Gzalag*, des garnisons patrouillent en permanence.

Quelques villes, organisées autour du marché central, comme *Ragkaod*, ou *Tzaghid*, où réside le prévôt (le seigneur étant le plus souvent en Talbeth-Hav), et un important port, ***Agtod-Hav.***

Les habitants, joviaux entre eux, sont assez xénophobes, légèrement envers les habitants du royaume, fortement envers les étrangers, **radicalement** envers les non-humains.

YSTAAD, au sud de l'*Azampea*, est la province dont les légendes remontent aux temps les plus anciens, sans doute la **première** de ces régions à être habitée par les hommes. Une gigantesque forêt occupe la surface au nord du *fleuve Serpent*, avec en son centre un massif au relief tourmenté et cette région reste **peu habitée.**

La population d'Ystaad se situe surtout sur les côtes, et le long du Serpent, et bien sûr dans la puissante cité de ***Talbeth-Hav.***

Talbeth-Hav dresse ses légendaires fortifications à plus de cent mètres au-dessus de l'estuaire du Serpent, et son port peut accueillir des centaines de navires.









C'est une cité de commerce et de garnison, riche en trésors et en bagarres, où l'on trouve de tout, où tout peut arriver. Ses murailles sont **noircies** par les guerres et par l'âge. Dans son prolongement, noble visiteur, tu trouveras ***Yago-Talb,*** demeure du roi ***Khalidant*** et de sa cour, seigneurs et intrigants, poètes et artistes de tout poil, ainsi que tous les serviteurs, esclaves et autres espions qui garnissent usuellement la présence des puissants, et quelque prévôt venu parler avec son souverain de l'impôt et de la police.

Le Serpent, comme son nom l'indique, fait de nombreux méandres avant de rejoindre la mer, donnant naissance à d'innombrables îles. Les plus importantes portent elles aussi d'anciennes cités, entourées de murailles, pourvues de réserves permettant de tenir de longs sièges, et parfaitement organisées pour ce qui est de la défense et de la police. Mauvais coin pour les voleurs, souvent punis de châtiments exemplaires. Malgré les actions tant officielles que plus ou moins louches menées par les riches marchands de Talbeth-Hav, les denrées ou autres richesses voyageant à travers le pays passent de plus en plus souvent par Baran et Glenor pour être acheminées vers Azmp-Hav, et vendues aux navires venant des terres nordiques, en évitant la capitale du royaume, de plus en plus sclérosée, et les droits de passage que prélèvent certaines îles...

LE Rhu, à l'est, est fort peuplé. Principalement recouvert par une épaisse forêt, traversé par de rapides cours d'eau impropres à la navigation, c'est par excellence la région des **parias,** de tous ceux qui veulent échapper aux regards, *ermites, magiciens, brigands* cherchant à refaire leurs forces...

La ville principale est *Nefva,* sur les rives de l'*Iv,* dans la seule partie cultivée de la province.

Relativement coupés de l'autorité de Talbeth-Hav, les habitants de l'Est du Rhu entretiennent commerce avec les nains des montagnes voisines, qui ont souvent besoin de bois.

Les quatre petites villes mentionnées sur la carte sont des communautés humaines quoique de nombreux nains y soient présents en permanence. Les emplacements des cités de nains ne sont pas connus.

TALBAN, sur la côte ouest, fut autrefois la région rattachée à Talbeth-Hav, lorsque la cité était jeune et que ses murs blancs inspiraient les poètes. C'est maintenant une zone maudite, car l'ampleur des batailles qui s'y déroulèrent, bien des générations auparavant, fut telle qu'aujourd'hui encore, la partie ouest n'est rien d'autre qu'un massif de **pierres nues** à peine voilées de lichens, avec de rares arbustes cachés dans les vallées ou les anfractuosités. Bien que le relief ne justifie pas le terme de "montagne", il s'y découpe des gorges dont le tracé ne doit rien à la **nature,** et l'on raconte que chaque caillou y marque la sépulture d'un humain ou... d'autre chose.

Seule la partie côtière, au sud de la province, manifeste une activité centrée autour de la pêche, tandis que **l'île de *Roc*** abrite quelques navires de guerre dans son port fortifié.

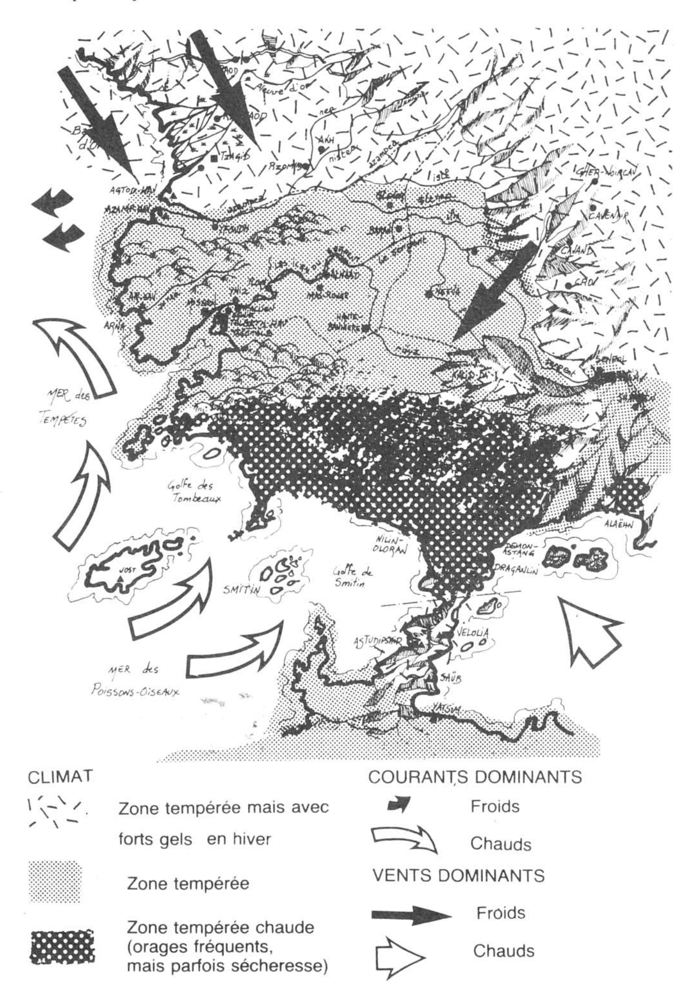
Rhu et Talban constituent *un goulot d'étranglement* ayant deux conséquences principales :

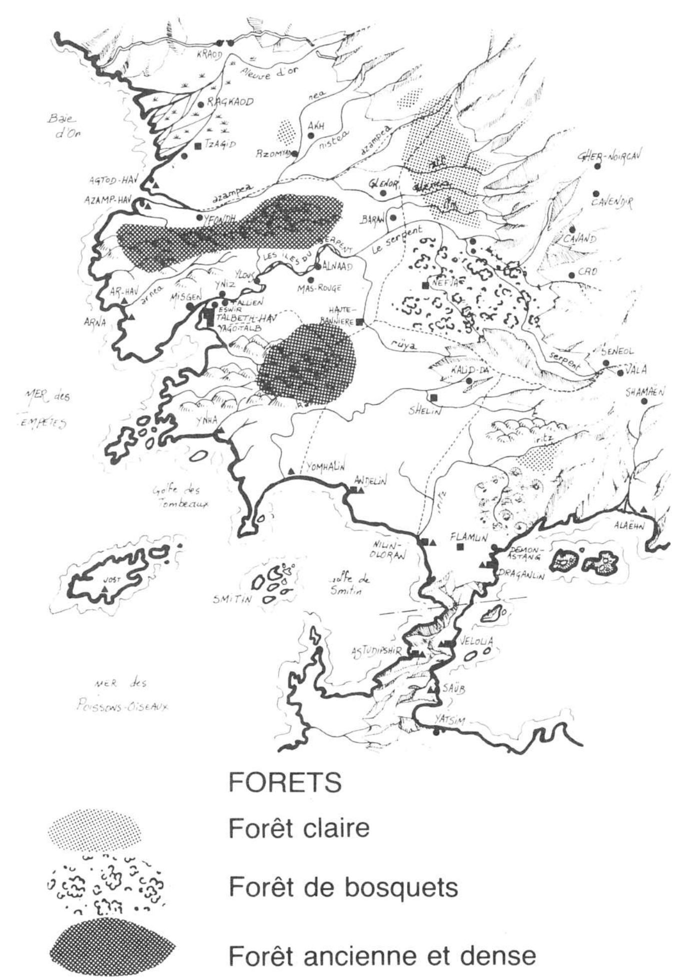
La séparation du royaume en deux parties dont les divergences s'affirment avec le temps.

Tout le transit entre le nord et le sud passe par la cité de **Haute-Bannière,** ville à cheval sur *Ystaad* et *Yelin,* ville riche, mais dans une position inconfortable, ville de **tension,** où la police est assurée par les deux provinces, ce qui n'arrange rien.

YELIN est la province la plus accueillante du royaume, vaste plaine entrecoupée de collines, bien arrosée, dont les cultures permettent à Talbeth-Hav et à ses armées de ne pas manquer de vivres même lorsqu'un hiver trop rude ruine les récoltes du nord. Sa capitale est **Shelin,** sur les bords de l'*Ikal.*

Le handicap de cette province est d'offrir peu de défenses face aux attaques menées le long de ses côtes. De ce fait, la vaste armada ancrée en *Astudipshir* constitue une menace gâchant quelque peu le caractère ensoleillé des habitants de Yelin.





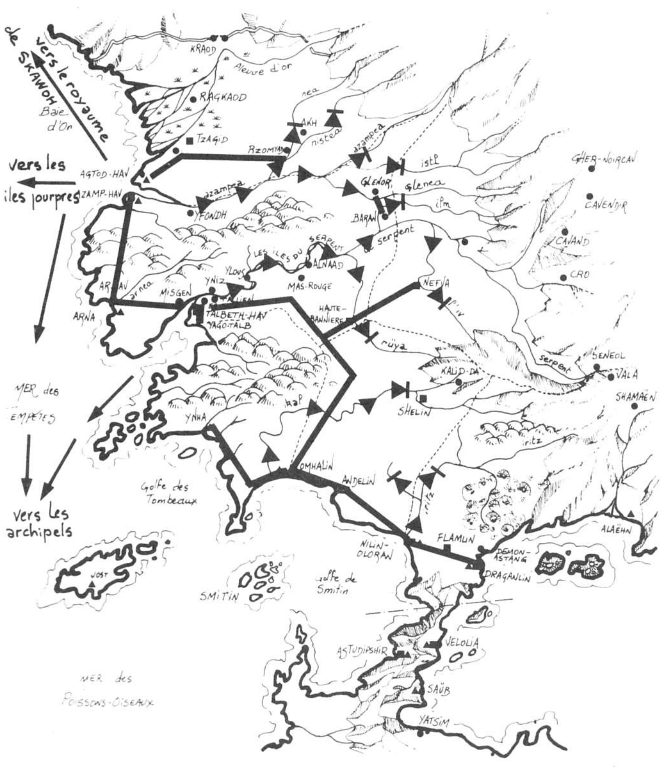
GRAMLIN, la plus au sud des sept provinces, doit sa prospérité à ses deux grands ports, **Nilin-oloran** et **Dragänlin,** permettant la circulation entre les deux mers de l'Est et de l'Ouest. Dans le pays voisin, les ports d'*Astudipshir* et de *Velolia* tentent de remplir le même office, mais séparés par l'arête d'une montagne culminant à plus de mille mètres, ils ne peuvent contrebalancer les deux ports du Gramlin. Le nord de cette province ressemble fort au Yelin, tandis que le sud-est est lui quasi inhabité, région des *montagnes vivantes* où les volcans parlent souvent, voilant sous leurs déjections des centaines de kilomètres carrés obscurcis par leur nuageuse haleine. Il n'est pas rare que la terre tremble et les habitations sont en général basses, et les tours absentes, hormis les tours de guet, en bois.

De puissantes fortifications, récentes, marquent la frontière avec le pays de **Rhagarron,** au sud.

LES frontières Est du royaume sont en général imprécises, les hautes montagnes, enneigées à longueur d'année, étant fort peu habitées. La seule exception étant dans la partie sud des Monts de Saphir où une frontière symbolisée par la crête de la montagne, marque le début d'uune région habitée par les Elfes, dont le seul lieu familier aux hommes est le port d'*Alaëhn*. On rencontre aussi quelques Elfes à *Dragänlin*, ainsi que des demi-elfes installés dans cette ville.

SMITIN est composé de multiples îles dont beaucoup sont trop petites pour figurer sur notre carte. Lieu assez pauvre, habité par des familles de pêcheurs, ainsi que par une flotte de surveillance, ces îles pouvant constituer une **base** pour des raids.

L'île de **Jost** fut autrefois un lieu de culte. Ses temples ne sont désormais visités que par la végétation luxuriante de l'île, une épidémie d'un mal inconnu ayant décimé la quasi totalité des habitants, quelques générations auparavant, donnant du même coup à cet endroit une réputation suffisante pour décourager les visiteurs. Moult récits font d'ailleurs état de monstruosités aperçues sur Jost depuis les navires croisant au large ou près de la presqu'île d'*Ajin*.



VOIES D'EAU NAVIGABLES POUR LES CHALANDS DE COMMERCE

ROUTES ENTRETENUES (shématisées)

ROUTES MARITIMES

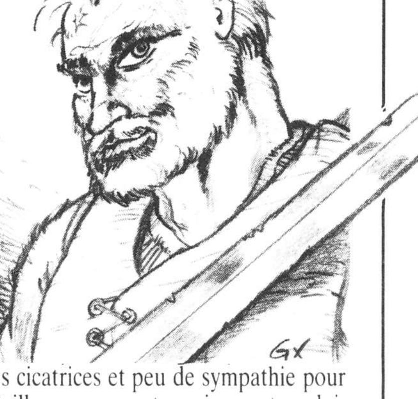


TU constateras toi-même, noble visiteur, que la poigne de l'actuel souverain d'Alarian est loin d'égaler celle de son illustre grand-père, et que trois générations ayant suffit à effacer des mémoires les jours sombres que vivait chaque province avant l'unification du royaume, les intérêts mesquins et les rivalités personnelles ne vont pas tarder à compromettre la prospérité du pays tout entier. D'autant que la situation pour l'instant encore florissante d'Alarian attire les regards de certains au-delà des frontières...

Domhil Starango

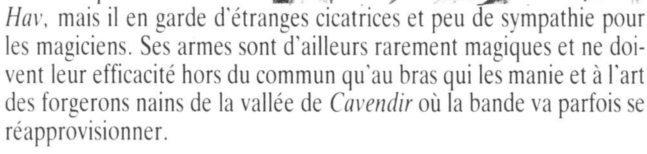
est le personnage le plus haut en couleur du pays d'Alarian. Rusé et meneur d'hommes, il est le chef incontesté de la plupart des brigands du pays. En effet, sa propre bande est nombreuse, mais les autres groupes sont pour la plupart sous les ordres de ses ex-"lieutenants" qui ne demandent qu'à rallier leur ancien chef le temps d'un pillage ou d'une escarmouche.

Bandit de haute volée, il ne vise que les gros butins, et bien que terrorisés par le personnage, les paysans d'Alarian ne lui sont pas hostiles.



Domhil Starango est un **guerrier** de très haut niveau, et ses qualités de **pisteur** le rendent chasseur efficace. Grand et large d'épaules, il a les cheveux clairs des hommes des pays du Nord, et sa voix puissante s'accompagne toujours d'un demi-sourire lorsqu'il harangue ses hommes.

On ignore ce que fut son histoire avant que, vingt ans auparavant, il ne débarque sur les quais de *Talbeth-Hav*, mais il en garde d'étranges cicatrices et peu de sympathie pour les magiciens. Ses armes sont d'ailleurs rarement magiques et ne doivent leur efficacité hors du commun qu'au bras qui les manie et à l'art des forgerons nains de la vallée de *Cavendir* où la bande va parfois se réapprovisionner.



Son camp est un village de toile où vivent femmes et enfants des pillards, et qu'une habitude éprouvée permet de faire disparaître en un clin d'œil. Ce "village" accueille d'ailleurs souvent des otages de "marque", permettant à Domhil Starango d'une part de dissuader les attaques des armées royales, et d'autre part de se tenir au courant des activités de la Cour.

Son repaire, durant les périodes de relative inactivité, est en général situé dans la province de *Rhû*, non loin des rives du *Serpent*.

Le bras droit de Starango se nomme **Leks,** individu osseux de près de deux mètres de haut, renfermé et taciturne, dont les yeux gris semblent deux taches de métal au milieu d'un visage entièrement dissimulé par une barbe noire taillée court, à l'image de sa tenue vestimentaire habituelle.

Sa voix est rauque, cassée. Comme si le fait de parler de multiples langues, dont certaines non humaines, avait corrodé ses organes vocaux...

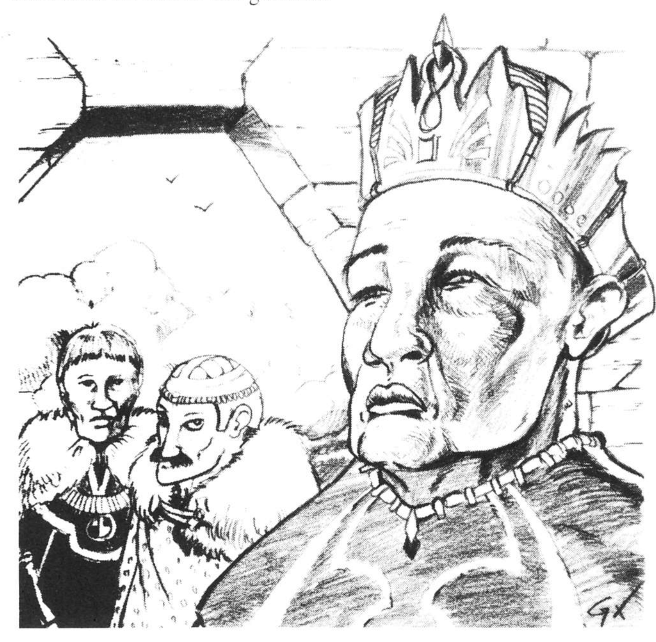
La horde de Domhil Starango compte, au complet, plusieurs centaines d'hommes, et jointe à la bande de *Kyorn-le-Rôdeur*, qui opère dans la région d'*Yfond*, et à celle de *Hargal-des-montagnes*, dont *Flamlin* est la victime favorite, ceci peut constituer une petite armée de près d'un millier d'hommes.

Khalidan

Que dire de lui ? Qu'il est roi, bien sûr, mais encore ? Ni maigre ni gros quoiqu'un peu empâté par les festins de la Cour, il est habitué à ce que son entourage lui soit dévoué et utilise fréquemment le nom de son grand-père *Alarien* pour appuyer ses dires ("Alarien n'eut pas approuvé ceci, par le sang d'Alarien ! Vous ne pouvez faire cela sans mon assentiment !...). Dépassé par ses responsabilités, il est surtout amateur de distractions, d'étoffes et de bijoux, et de récits d'événements du royaume (à condition que cela fût **drôle** ou **sanglant** et qu'il ne s'agisse pas de mauvaises nouvelles, comme le dernier coup de *Domhil Starango*, son cauchemard !)

Il ne quitte presque jamais *Yago-Talb*, ses seigneurs ne quittent jamais le roi (les absents ont toujours tort) aussi les chefs du pays (ou plutôt ceux qui **semblent** et **croient** commander, et dont émanent les ordres) ne sont-ils informés des faits réels d'Alarian qu'au travers des échos plus ou moins déformés de leurs espions, par les prévôts des provinces ou d'autres intrigants de cour plus voyageurs qu'eux-mêmes.

Le seul élément à peu près **reluisant** de cet ensemble est constitué par les gardes du roi, guerriers élevés dans le respect et le dévouement au petit-fils d'*Alarien le Grand* (dont l'efficacité redoutable a fait plusieurs fois ses preuves) et magiciens habiles tant à déceler les armes dissimulées que les poisons destinés au roi, mais peu enclins à l'usage des sorts offensifs qui, mal ajustés dans une salle remplie de princes et de souverains étrangers, peuvent créer l'incident diplomatique entraînant lui-même une guerre...



"Si tu peux prêter de l'argent, achète demeure en Talbeth"

dit le proverbe tant il est vrai que la capitale, avant même le titre de cité royale ou de ville des marchands est avant tout la patrie des **usuriers.**

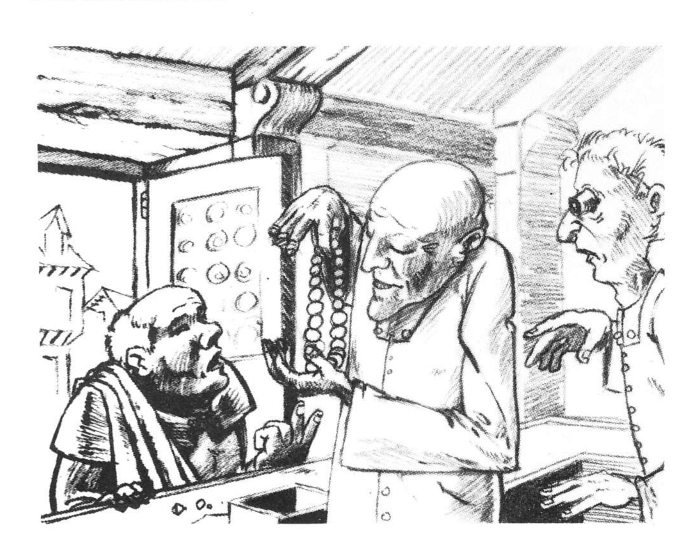
Plus ou moins honnêtes suivant les quartiers, ils prêtent à un taux de 5 à 10 % d'intérêt par semaine (sauf à certains de leurs amis *"privilégiés"*, marchand influent ou courtisan) et se serrent les coudes, même si d'autres raisons en font les pires ennemis dans leur vie privée. La *guilde des assassins* dépend entièrement d'eux, et les revers de fortune ont mis beaucoup de commerçants à leur botte.

Si le jeu en vaut la chandelle, ils se transforment volontiers en receleurs, quoique, non par honnêteté mais par intérêt personnel, la police rende ce commerce assez aléatoire.

On prétend même que les seuls à bien se tirer de ce genre d'affaire feraient partie de la bande de *Starango* l'insaisissable.

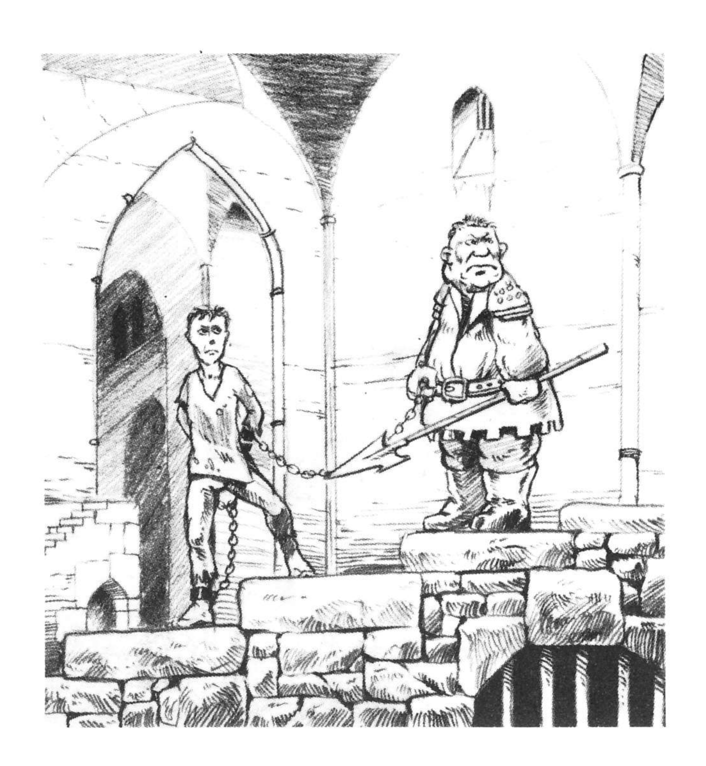
Le plus étrange d'entre ces derniers a pour nom **Ozhoel,** quoiqu'il soit connu de certains sous d'autres patronymes. Il a plusieurs résidences dans les divers quartiers de la ville et semble se rendre de l'une à l'autre à l'insu des espions... Certains prétendent qu'il possède son propre réseau de souterrains, d'autres qu'il est quelque peu magicien (bien que ceci semble en contradiction avec l'appartenance aux hommes de Starango).

Ozhoel est petit, maigre et chauve et sa voix forte surprend, ce qui explique sans doute pourquoi il arrive souvent à **imposer** son opinion à ses interlocuteurs...



Autre visage connu (et haï) de Talbeth-Hav : Mussien, chef de la police.

Totalement corrompu, à l'image du service qu'il



dirige, il est de plus (aussi **discrètement** que possible) adepte d'une nouvelle religion assez fanatique, dont on sait seulement que le culte aurait une origine *non humaine.* Ce culte lui coûte d'ailleurs fort cher, le poussant sans cesse à user de ses pouvoirs pour financer les offrandes qu'il est sensé effectuer. Ces offrandes sont-elles d'ailleurs

uniquement pécuniaires ? Depuis quelques temps, le nombre de prisonniers ne revoyant jamais le jour a pris d'importantes proportions. Cependant, les **disparus** étant en général étrangers à la ville, personne ne semble remarquer ce fait singulier. Les activités les plus lucratives de ce sympathique personnage sont les *"confiscations"* d'objets illicites chez les receleurs, et... le racket qu'il impose à de petits commerçants n'ayant pas les moyens ou les appuis pour se défendre, ainsi qu'aux établissements "louches".

Mussien est un être ventripotent et gras, méprisant, calculateur mais dévôt et assez naïf sur ce chapitre. Pervers et cruel, il manipule assez bien l'art des poisons aux symptômes les plus horribles, et est en permanence entouré de gardes du corps.

Deux haut-dignitaires religieux, deux rivaux : Pyt Hojn, grand prêtre de la religion Lindo, vouée au soleil, et Osztarnaüs, son alter-ego de la religion des morts, le Noirsceau.

Le *lindo* est le culte le plus pratiqué dans les régions au sud de *Haute-bannière*, et la forme des temples lindo est à peu près partout la même : une bâtisse pentagonale autour d'un cœur lui-même à cinq côtés, surmonté d'une tour de bois richement décorée d'enluminures (souvent renouvelées à cause de l'action du soleil). Il est à noter que cette religion est pratiquée de manière assez proche de l'autre côté de la frontière sud d'Alarian, car cette frontière est relativement récente, alors que le lindo existe depuis des siècles tant en Alarian qu'en Rhagarron.



Habitué au contact des religions elfiques ainsi qu'aux cultes divers pratiqués par les voyageurs transitant entre les deux ports du sud, **Pyt Hojn** est un homme large d'esprit et extrêmement cultivé. Grand et mince, il parle avec beaucoup d'emphase et accompagne souvent son discours de gestes, sauf lorsqu'il est en colère. Ses larges mains ont plus d'une fois assommé un agresseur du premier coup, et il n'est jamais à court de parades telles que dards soporifiques, liens magiques et autres lui permettant de se défendre sans tuer l'adversaire.

Tout autre est **Osztarnaüs,** surnommé **"le corbeau".** Religion de désespoir née après les légendaires massacres qui firent, bien des générations auparavant, de Talban un rocher stérile, *le Noirsceau* est une religion de pénitence devenue masochisme au cours des ans, sous l'impulsion de prêtres particulièrement **durs.**

Cette religion ayant envahi les provinces du Nord, des chefs du Noirsceau utilisèrent leur culte comme outil d'asservissement, matant les "athées" et les récalcitrants par des campagnes de délation où chacun pouvait accuser son voisin d'être un mauvais pratiquant. Ces mœurs se radoucirent lentement par la suite, et le commerce avec les pays de *Skawoh* et des *Iles Pourpres* accentua le phénomène.



Le Corbeau reste néanmoins à l'image de ce que fut cette religion, être pessimiste et sombre, maladivement curieux et méfiant, conscient du fait que l'influence du Noirsceau, passée au second plan lorsque la personnalité d'Alarien-lejuste força les dissensions et unifia le pays, pourrait bien connaître de nouveaux jours de grandeur en sachant profiter de la faiblesse de l'actuel souverain.

Osztarnaüs est de taille moyenne, chauve, le visage creusé de rides malgré un âge peu avancé. Il ne rit jamais, pas même des défaites de ses ennemis, et parle peu, d'une voix sèche. Que ce soit auprès du roi Khalidan, ou à la faveur de ces menus incidents qui marquent l'imagination populaire, il ne manque jamais une occasion de renforcer l'image du *Noirsceau,* quitte parfois à pactiser avec des êtres magiques ayant peu à voir avec le panthéon réel d'origine de son culte. Sa peau jaune-verdâtre évoque d'ailleurs plus quelque démon que l'être humain.

Dolgen II, roi de Rhagarron

est cousin du roi *Khalidan.* Mais l'esprit de famille n'étant pas sa qualité première, son plus ambitieux projet est de reconquérir *Alarian,* où la terre est plus riche que dans les provinces brûlées du sud de son propre domaine, ou que les montagnes vertigineuses qui partagent Rhagarron en deux à l'image d'un dos de dragon.

Ses armées avaient jusqu'à présent été occupées sur d'autres frontières, mais leur récente victoire sur les hommes-lions des territoires maudits en a fait des troupes galvanisées, et après un court repos, elles constitueront l'outil idéal de ses **ambitions.** Dolgen ne vaut guère mieux que son cousin sur le plan moral et pour ce qui est de l'intelligence, mais c'est un véritable guerrier, bien bâti, au visage d'aigle.

Autour de lui, deux noms importants : son épouse **Nahila,** aussi belle que **rusée** et dont les idées permirent plus d'une fois au roi de renverser des situations ou de consolider son autorité. Dolgen la considère à la fois avec admiration et méfiance.

Et **Waalfar,** chef de tous ses espions, bien que vieux d'à peine un quart de siècle. Waalfar qui semble partout à la fois, qui n'hésite pas à prendre des risques pour vérifier lui-même les informations sur lesquelles plane un doute.

Waalfar qui paraît toujours **froid** et **indifférent** aux événements.





VOICI maintenant deux thèmes de campagne, constitués par les deux principaux périls guettant Alarian. Hormis les habitants des régions proches de frontières menacées, et certains voyageurs bien informés, les gens du pays sont relativement **insouciants.** L'été se termine, les récoltes furent plutôt bonnes, et si les aventuriers débarquent depuis la *Mer des Tempêtes*, leur première aventure pourra être relativement peu dangereuse (à moins qu'un goût du risque ne les pousse vers ces contrées que les autres évitent, comme la sombre *Forêt d'Yfond* ou les rochers hantés du *massif de Talban*).

CAMPAGNE N° 1 : Le Vent du Nord

EN supposant qu'un voyageur soit assez fou pour entreprendre le voyage, il rencontrerait, en partant de **Kraod** vers le Nord, un col entre les monts *Gzalag* et *Ynger*, et descendrait ensuite en pente douce vers le haut-plateau du pays *Gzar*, steppe peuplée de chasseurs normades et barbares, organisés en tribus.

Mais si notre voyageur insensé décidait de quitter le *Norven* vers le Nord-Est, il trouverait les *Monts des Rapaces*, enchevêtrement de pics et ravins aux dimensions inhumaines, où les seuls promeneurs sont les glaciers.

Du moins à ce qu'en croient les hommes d'Alarian.

En réalité, au fond des ravins sombres, autour de rivières **sulfureuses** surgissant du flanc des montagnes, de noires communautés cohabitent : goblins, hobgoblins, et autres créatures bien plus sordides...

Leur empire est lui-même attaqué, au Nord et à l'Est par l'expansion d'autres royaumes (dont les habitants d'Alarian ne soupçonnent même pas l'existence) et les créatures diaboliques doivent se retrancher dans des forteresses au cœur des monts. Mais leur lutte les pousse à chercher un lieu de retraite, ainsi que des vivres... Plusieurs de leurs espions ont quitté les chaudes rivières des vallées noires, et leurs silhouettes grises glissent furtivement de rocher en rocher sur les hauteurs des *Monts des Rapaces*, contemplant à leurs pieds les riches terres d'Alarian...

Tandis que dans leurs forteresses leurs maîtres cherchent dans des textes anciens les racines d'une légende parlant d'un chemin caché, menant des *"montagnes du Milieu"* jusqu'aux *"terres du bord des eaux"*...

Le premier signe du danger imminent que les aventuriers pourront rencontrer viendra du Nord. Reculant devant les incursions sur leurs steppes d'êtres surnaturels, les tribus *Gzar* commencent à franchir la *Passe* au nord de *Kraod*, et des mercenaires payés par les habitants du *Norven* sont sollicités pour franchir la frontière et harceler les intrus avant que trop nombreux, ils ne se regroupent et attaquent en masse la *Muraille de Kraod*. En sus de la prime offerte, les aventuriers seront certainement tentés par les bruits circulant à propos des trésors que les *Gzars*, pillards par nature, ne manquent pas de traîner avec eux... Là, ils pourront peut-être en apprendre plus sur la véritable nature de la menace...

Mais si toutefois leurs préoccupations les mènent vers d'autres contrées, ils seront rapidement mis au courant lorsque, lors des plus **longues nuits** de l'hiver, les hordes maudites descendront les montagnes par les gorges du *Fleuve d'Or* et de *l'Azampea*... A moins qu'elles n'apparaissent comme par enchantement au beau milieu des rochers de *Talban*, battus par les tempêtes d'hiver.

Si les personnages **débutent** à un petit niveau, le Maître de Jeu pourra les faire arriver en Alarian bien avant ces événements, et pour leur permettre de **progresser,** les confronter aux pièges de la *Forêt d'Yfond*, ou aux sectes exilées vers les sources du *Serpent* dont les méthodes de recrutement sont parfois peu orthodoxes, ou encore les amener dans les étranges forêts des bords de *l'Istl* ou de *l'Ilm* où les magiciens et les druides aiment à demeurer car là poussent certaines essences rares. Des magiciens, ils en rencontreront également dans la région cosmopolte de *Nilin-Oloran* à *Draganlin*, où parfois dans le ciel passent des silhouettes qui n'ont rien de l'oiseau... Devenus plus ambitieux, les aventuriers pourront s'immiscer dans l'entourage des grands du pays, que ce soit pour en obtenir des missions ou pour les tuer, qu'ils choisissent l'un ou l'autre des "camps" en présence, marchands, religieux, entourage du roi ou conspirateurs, brigands... Car nul doute que devenus **puissants,** les aventuriers représenteront, pour tous ceux qu'ils rencontrent, des *alliés* ou des *ennemis* possibles, et qu'on leur demandera (plus ou moins gentiment suivant les cas) de prendre **parti.**

A moins qu'ils ne soient tout simplement manipulés, grâce à un chantage naturel ou magique, par les armées diaboliques qui préparent l'invasion du pays...

CAMPAGNE N° 2 : Les Fils de la Maison d'Alarien

VOUS avez pu faire connaissance de Dolgen II, roi de Rhagarron. Celui-ci, peut-être n'a-t- il pas **tort,** est persuadé que son père *Dolgen Ier, fut de son temps écarté du trône d'Alarian* au profit de son frère *Mestzin* par des manœuvres **louches.** La mort prématurée et mal connue du premier souverain de la province de Rhagarron laisse planer tous les doutes.

Depuis, étendant ses conquêtes, Dolgen II a fait de ses terres un véritable royaume, et se sent la force nécessaire pour reprendre le pays du Nord que, estime-t-il, on lui a usurpé. Comme nous l'avons dit plus haut, Dolgen n'est ni meilleur ni pire que son cousin Khalidan, mais il est moins corrompu et faible de caractère que le roi d'Alarian.

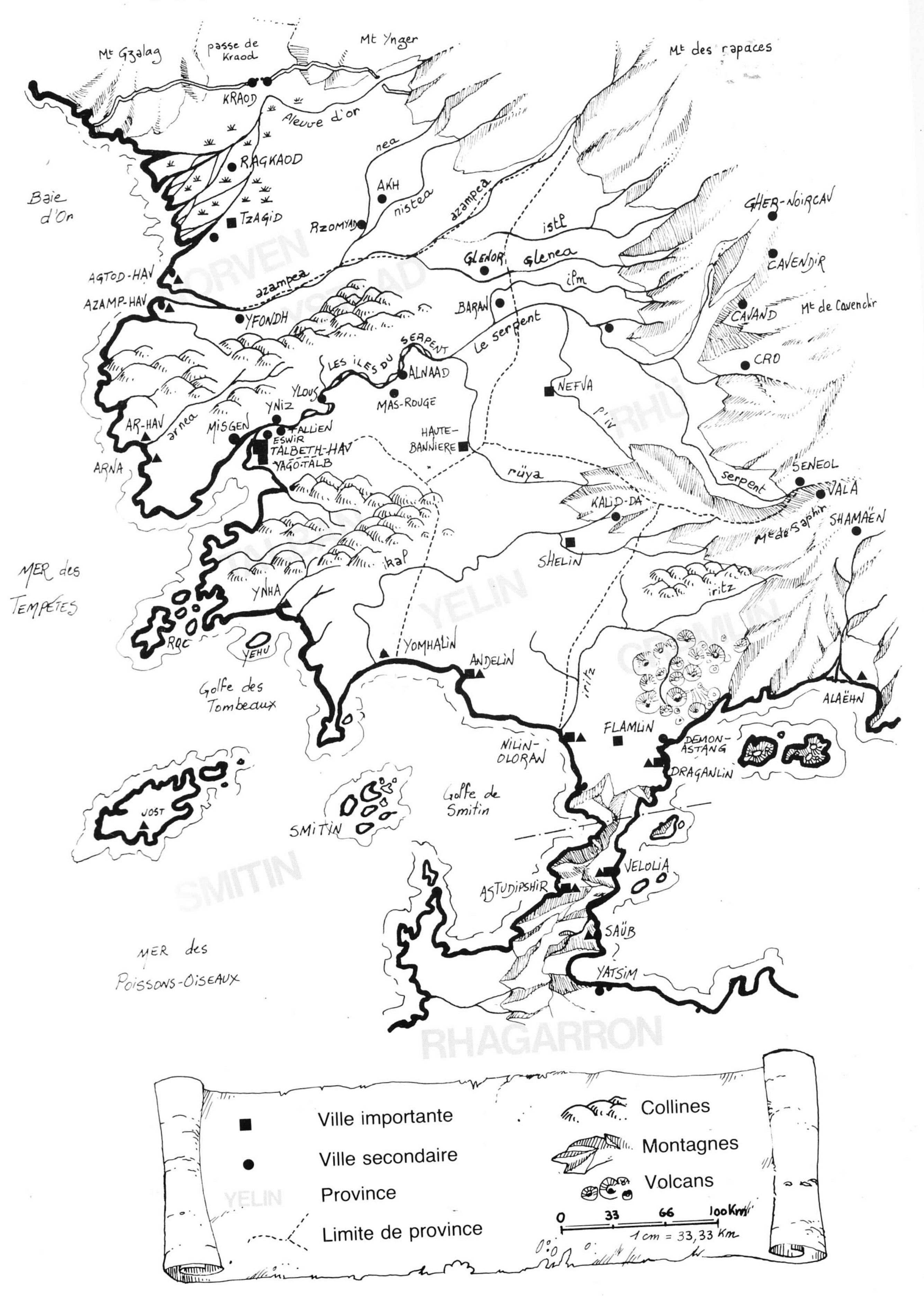
Cette campagne peut être amorcée de la même manière que la précédente, les personnages déambulant d'une région d'Alarian à l'autre pour se faire la main. Arrivés à un niveau suffisant, ils pourraient être contactés par des espions de Rhagarron (surtout s'ils ont plutôt mauvaise réputation en Alarian !) et sollicités de travailler en Alarian pour le compte du roi Dolgen II (à qui ses récentes **victoires** dans le lointain Sud permettent d'être **généreux** si le "travail" est bien fait).

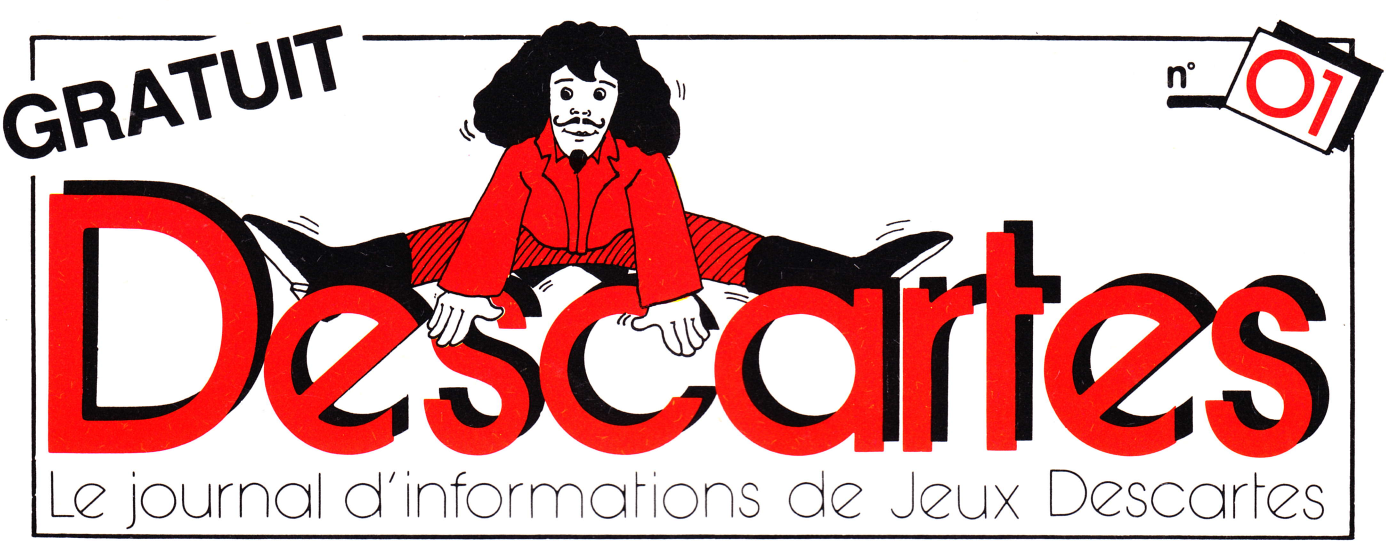
Le Maître de Jeu doit dans tous les cas laisser les personnages maîtres de leur destinée et permettre des situations telles que trahisons ou travail "d'agent double" en évaluant suivant ses propres descriptions et scénarios les chances que cela fonctionne (n'oublions pas que chaque camp n'a pas qu'un espion) ainsi que les **réactions** des divers alliés que les aventuriers n'auront pas manqué de se faire au cours de leurs pérégrinations. Si les missions d'espionnage ou les coups de main confiés au groupe d'aventuriers sont plutôt des succès, il est fort possible que Dolgen leur propose des postes ou des rôles importants dans son armée quand sonnera l'heure de la *"reconquête d'Alarian"*.

Cette campagne peut être retournée comme un gant si les aventuriers décident de travailler pour Alarian contre les espions et les hommes de main de Dolgen ; c'est en principe une situation qui est moins attrayante mais les hommes de **poigne** étant rares en *Talbeth-Hav*, des affaires bien menées et des alliés bien placés peuvent les mener dans les sphères du pouvoir, leur permettant de contrôler mieux la situation et éventuellement de tourner le cours des événements d'une manière inattendue...

Didier Guiserix.

ROYAUME D'ALARIAN











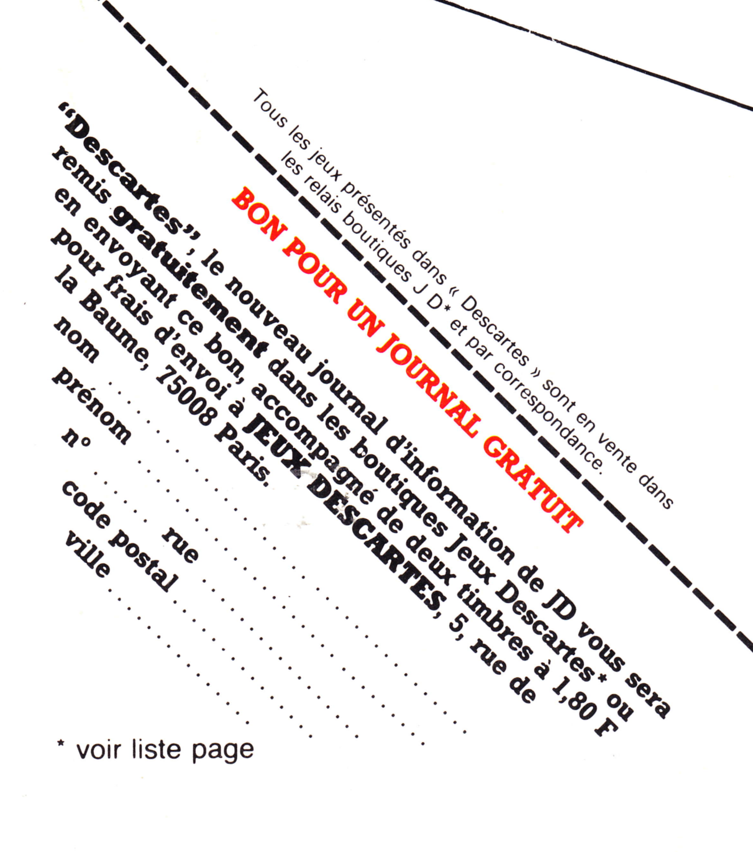
STAR EXPLORER
Installez votre espace à chaque partie ! Choisissez bien vos partenaires, leur métier pourra vous être utile... Pour la découverte des étoiles.



JUDGE DREED
Tiré de la BD anglaise (diffusée actuellement par Métal Hurlant) ce jeu vous transformera en Super Juge.
Dans New York livré à la pègre, aux brigands, mutants et autres robots, il faut être le meilleur.



GANGBUSTER
Ce jeu de rôle se situe également aux USA mais à la grande époque de la prohibition et des gangs. Tout y est prévu des courses folles, aux accidents de carrefour... A vos cachettes !


Tous les jeux présentés dans « Descartes » sont en vente dans les relais boutiques J D* et par correspondance.

BON POUR UN JOURNAL GRATUIT

"Descartes", le nouveau journal d'information de JD vous sera remis gratuitement dans les boutiques Jeux Descartes* ou en envoyant ce bon, accompagné de deux timbres à 1,80 F pour frais d'envoi à JEUX DESCARTES, 5, rue de la Baume, 75008 Paris.

nom ....
prénom ....
n° .... rue ....
code postal ....
ville ....

* voir liste page